

GELGOOD

**GREAT
MECHANICS**
プラモデルの
メカニクス

双葉社MOOK



モビルスーツ
全集 ⑥

MS-14

ゲルググ&
ジオン特殊機
BOOK

MS-14

ゲルググ& ジオン特殊機BOOK

MS-14ゲルググ、YMS-15ギャン等、一年戦争後期の
ジオン公国軍のモビルスーツたちを徹底解説!

後期ジオンMS専門書

一冊まるごと

ゲルググ & 後期ジオン モビルスーツ本

MS-14 ゲルググ
MS-14F ゲルググM
MS-14JG ゲルググJ

YMS-15 ギャン
MS-14J リゲルク
MS-17 ガルバルディオ

MSN-02 ジョング
MS-12 ギガン
MP-02A オグゴ etc.





● 全高 140mm

価格：本体1400円＋税

雑誌363982-48
Printed in Japan ©Fujishima 2013



9784575464719



1929476014009

ISBN978-4-575-46471-9
C9476 ¥1400E

グレートメカニックス
スペシャル

モビルスーツ全集

⑥

MS-14

ゲルググ&ジオン
特殊機BOOK

双葉社

GELGOODG

**GREAT
MECHANICS**
ガンダムシリーズ
メカニクス

双葉社MOOK



モビルスーツ
全集⑥
MS-14
ゲルググ&
ジオン特殊機
BOOK

MS-14

ゲルググ& ジオン特殊機BOOK



クレートメカニックススペシャル

モビルスーツ全集⑥

MS-14

ゲルググ&ジオン特殊機BOOK

双葉社

Contents

010 Introduction

012 カラー設定画&イラストラインアップ

016 ゲルググ小史

020 ゲルググとその系統機たちの戦場

026 MS-14ゲルググ系

028 各種機体解説

YMS-14 (MS-14S) シェア専用ゲルググ / MS-14A量産型ゲルググ
MS-14ゲルググ ヘルベルト フォン カスベン専用機
MS-14G陸戦型ゲルググ ヴィッシュ ドナヒュー専用機
MS-14B高機動型ゲルググ ジョニー ライデン専用機
MS-14Cゲルググキャン / MS-14Oデザート ゲルググ /
MS-14FsゲルググM シーマ ガラハの専用機
MS-14FゲルググM MS-14JGゲルググJ

044 ジオン公国の モビルスーツの開発思想とは？

046 各種機体解説

YMS-15キャン / MS-18Eケンブファー / MSN-02ジオング /
MP-02Aオグ / ジオン公国軍MSとベズン計画
MS-12ギガン / MS-13ガッシャ / MS-17ガルバルディア /
スキウレ / OCX-76Aヨルムンガンド / RMS-117ガルバルディβ

062 ジオンの系譜を 受け継ぐ後継機たち

064 各種機体解説

AMX-101ガルスJ / AMX-102ズサ
AMX-103ハンマ・ハンマ / AMX-104 R・ゾグ
MS-14J リゲルグ / ARX-117Lガズエル
ARX-117Rガズアル / AMX-014ドム

078 MS-14ゲルググの迷彩

082 MS-14武装概観

086 THE対決

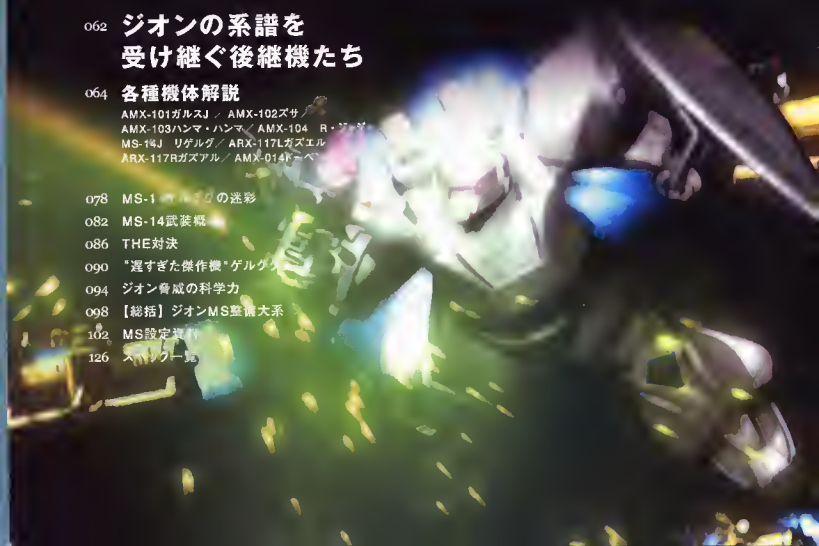
090 "遅すぎた傑作機"ゲルググ

094 ジオン脅威の科学力

098 【総括】 ジオンMS整備大系

102 MS設定資料

126 スペシャル一覧



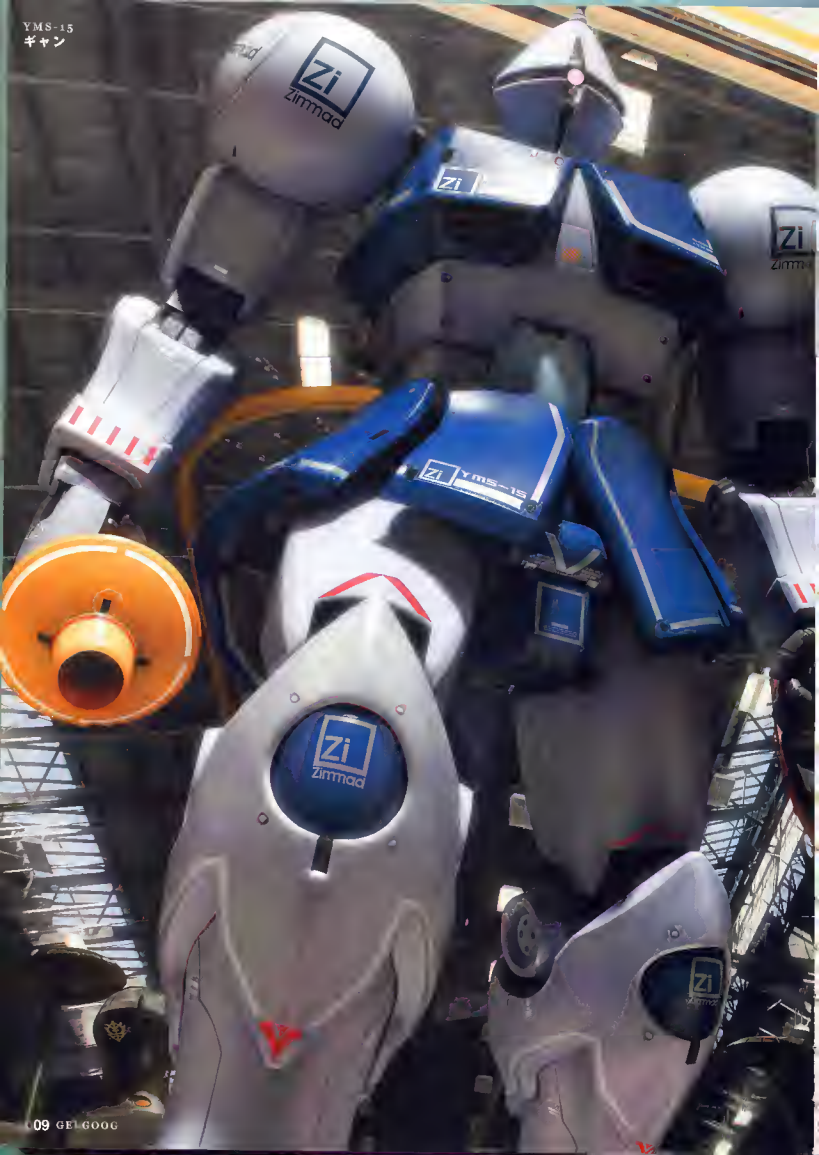












ゲルググ

ゲルググII 悲劇の機体 伝説はなぜ出来た？

大戦末期の悲劇の機体。

ゲルググを表現する時に必ず表現される言葉だ。

その性能はガンダムをも上回り、ゲルググ量産の晩には連邦などひとひねり……とされる機体であり、世のジオン派ファンのカリスマ的存在と言っても大袈裟ではないだろう。しかし実際のところ、このゲルググ、画面上ではほとんど活躍していたわけではない。

初めはシャア・アズナブルが搭乗する新機体として登場した。その赤い最終色の機体はいかにも性能が高そうだった。しかし、緒戦のテキサス戦で、序盤は新機体の能力を發揮するものの、結局「慣らし運転」のために、痛み分けに終わった。次にガンダムと対峙した時、すでにガンダムはマグネット・コーティングが施された、アムロ・レイのニュータイプへの覚醒も相まって、方的に劣勢を強いられる。あげくの果てに、エルメスのララアに「大佐、邪魔です」と言われる始末だ。

そもそも、それまでのシャアは、ザクにしろ、ズゴックにしろ、常にガンダムより性能の低い機体でガンダムに対峙していたからこそ、毎回負けるにしろ、その面目は充分に保っていた。それがこの体たらくである。ゲルググ

が強い機体とは、見る側にとって、そうは思えなかった。

さらにキシリア閣下にも「ドム、ゲルググの動きが目立たぬようだ」と言われてしまう。学徒動員の兵という言い訳があるにしても、最新型はベテランが乗っているはずで、もしくは何で乗らなかつたのかを考えると、ますますゲルググへの疑念は強くなる。

しかし、それを救う言葉があった。それはセイラさんがゲルググと戦った

時、「ゲルググII」という名前が

彼女らしい上から目線のモノ言いではあるのだが、このセイラこそゲルググ

にとって福音とも言えるモノだった。

「主役級のセイラさんが苦戦してはいる」↓「量産型でたぶん学徒動員兵が乗っていたはず」↓「それでここまでやれるのはすごい」という妄想が見

るものの頭の中に広がっていたのだ。

「判官びいき」という言葉がある。日本人はとかく弱い方の肩を持ちがち

だ。しかし、この言葉の語源となった源九郎判官義経が、源平の合戦で自覚

ましい功績を挙げたが兄から冷遇され、悲運の最期を遂げたというエピソード

からいように、判官びいきされるには、「強いのに弱い」ことが必須

なのだ。

まさに、これはゲルググの事だ。その性能はガンダムを凌駕するのに、搭

乗者や状況により結果評価が低くなつてしまつた。これぞ負けの美学、すなわちジオンの美学だ。

『機動戦士ガンダム』が30年にわたつたコンテンツになった秘密とは、こういった要素が多数あることも、その要因のひとつだろう。もちろん、「それまでのよくある勧善懲悪を廃したストーリー」のような、ありきたりにガンダムの秘密を説明する言葉は数多くあり、それは間違いない。しかし、例えばメイム・ストリーフと乗り損なつた敵メカに対して、セリフひとつで「判官びいき」を起こさせる程の奥の深さがある、というのは見事としか言い様がない。

セイラさんの一言でゲルググは、悲劇の機体、という地位を得ることが出来たといつても過言ではない。それは同時に、「機動戦士ガンダム」という作品の多様性も証明しているのだ。

本書は、そんなゲルググと、同時期に産み出されていったジオンの特殊なモビルスーツ、そしてその末裔たちを一堂に集めたものである。

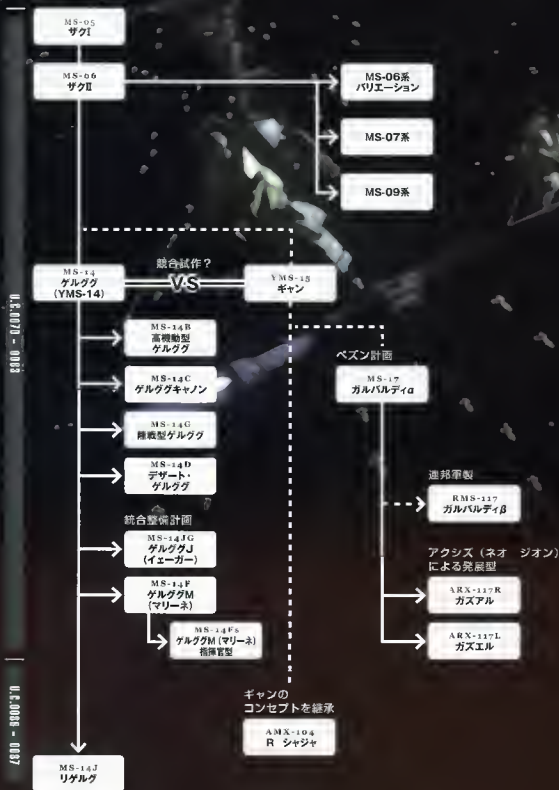
そこには、敵役だからこそ出現した、というものが数多くある。そしてそれは、製作者たちの真実な遊び心が詰まっているとも言える。ザクもいいが、ジオンのモビルスーツの真髄とは、ゲルググやこうした機体にあるとも言えるのではないだろうか。

MS-14



ジオン公国の
科学の粋を集めて開発された
一年戦争決戦機

【ゲルググ系統図】



カラー設定画& イラストラインアップ

『機動戦士ガンダム』シリーズに登場した
ゲルググ系&ジオン公国軍・特殊機のモビルスーツ



機動戦士ガンダムからUCまで映像作品、関連企画に登場したゲルググ、およびジオン公国軍の特殊機のカラー設定画とイラストを一挙掲載。本誌で解説を行っている各モビルスーツは、名前の下にページ数のアイコンを表示。並び順は映像作品を先に、それぞれ登場年代でまとめた。







→P040



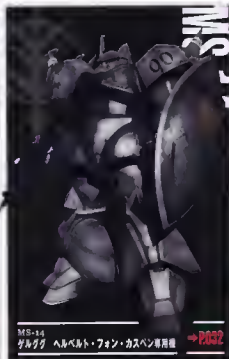
→P048



→P042



→P030



→P032



→P038



→P039



→P052



→P050



ゲルググ小史

統合整備計画と ジオン・オールスターによる開発



一年戦争決戦機にして
最高傑作機はどのようにして登場し、
どのような影響を与えたのか

大活躍したザクの後継機が
必要だった理由とは!?

宇宙世紀0079年、ジオン公国軍は地球連邦軍に宣戦布告する。一週間戦争、ルウム戦役と電撃戦を展開し、地球連邦軍宇宙艦隊を壊滅状態にする。さらに3月には地球降下作戦を開始、瞬く間に地球圏の半分近くを手に入れる事に成功した。

ジオンの電撃戦を支えていたのは、いうまでもなくMS・06ザクIIである。この人類史上初めて戦争に投入されたモビルスーツという機動兵器は、レーダーなどの電子戦がほぼ無効となるミノフスキー粒子下の戦いにおいて革新的な存在となり、以降100年以上にわたり戦場の主役となっていた。しかし、破竹の勢いであったザクで

あるが、不穏な影も忍び寄ってきていた。ひとつは戦端が開かれて半年、ジオン公国軍の勢いはひと段落し、戦線は膠着状態となった事。これは、ジオン公国の継戦能力が限界を迎えつつあったことと、地球連邦軍が対モビルスーツ戦の経験を積み、ある程度の対抗策を講じていた事が要因といえた。さらに、兼ねてより地球連邦軍もモビルスーツの開発を行っている事は明らかであり、ジオン公国軍は来るべき決戦に備え、ザクに代わる主力モビルスーツの開発を迫られることになった。

RX-78シロックが
開発に与えた影響とは!?

地上でのモビルスーツ戦に備え、ザクをベースにし性能を大幅に向上させ

た近接戦闘型であるMS・07Bグフ。戦訓により重要視された直進方向への機動性を向上させ、一撃離脱に特化したMS・09ドム、宇宙用のMS・09リック・ドムを早々と完成させ、戦線へ投入した。そして、本命といえるオールラウンダー、ザクの真の後継機の



開発へと向かうのであるが、ここで衝突のニュースが入る。

それは、地球連邦軍の開発したモビルスーツの能力であった。

ザク・マシンガンは近距離ではじき返す装甲、強力なビーム兵器の採用、そして高い機動性など、どれをとってもザクどころかドムをもはるかに凌駕するものであり、それはジオン公国の戦艦自体を根幹から揺るがしかねないものであった。

しかし実際のところ、地球連邦軍の総力を挙げて完成したRX-78ガンダムおよび生産タイプのRGM-79ジムは、地球連邦軍による大規模機動作戦の一部分でしかなかった。おそらく、地球連邦軍はミノフスキー粒子下の戦闘に対して、ビーム兵器の拡充を中心とした手法で乗り切ろうとしたと思われる。

ビーム兵器は、その威力もさることながら、実体弾兵器より速い初速が特徴である。つまり、ミノフスキー粒子下による戦闘において、ジオンはモビルスーツによる高機動戦闘という結論を出したのだが、地球連邦軍は直線方向による機動性の高さと、ビーム兵器による精度の高い一撃離脱という手法を採用するに至ったともいえるのだ。

実は、これはミノフスキー粒子下における戦法としてはジオンも研究しており、高機動型のモビルスーツやモビ

ルアーマーは、そういったコンセプトで開発されている。

地球連邦軍では、こうしたビーム兵器搭載の一撃離脱型の機動兵器を、従来の技術の延長にあるコア・ブースターなどで安価に実現し、対モビルスーツ戦や、対要塞戦などをモビルスーツに担当させるといって、ハイ・ロー・ミックスを実現していた。さらに、高質量実体弾兵器などはモビルポット・ボイドに担当させるなど、徹底的に役割分担を決め、モビルスーツ以外に開発時間の短縮、安価、生産性の高さをモットーに、戦線に大量に投入する戦略であった。

ジオン公国のモビルスーツ技術は「連邦よりも10年は進んでいる」と言われるが、連邦軍はビーム兵器技術など、自身がアドバンテージがある技術を中心に置き、従来の戦略大系を維持しつつ、一方向攻撃計画を構築したのだ。ジオン公国もRX-78ガンダムの実戦データは、驚愕をもって迎えられる事になる。そして、これに対抗すべく開発されたジオニック社によって開発された次期主力機計画は、全ジオンを挙げた国家プロジェクトに推移していく。

地球連邦軍のモビルスーツが真に優れていた点とは？

地球連邦軍のモビルスーツである

RGM-79ジムは、後発だけあってジオン公国軍のモビルスーツをよく研究していた。その性能は、カタログスペック上だけでなくMS-06ザクII、MS-07Gフグ、MS-09ドムを上回っていたが、もともと評価されるべきなのは、その開発、生産体制であると言えるだろう。

同様の開発は、いわばオール地球連邦ともいえるもので、設計から試作、生産までをひとつの流れに集約。リソースを集中する事で、基準となる質の高い規格を作り上げ、それをベースに細かいモディファイは生産部門の裁量に任せる事で、質の高い大量の兵器を短期間で戦線に投入する事に成功した。これは、自分たちの持つスケールメリットを最大限に発揮する手法であり、まさに兵器生産のお手本のようなものであると言える。戦時下体制の賜物ともいえるであろう。

一方のジオン公国はというと、それはまったく正反対の方法を取っていた。それは、重工業のメーカーごとに機体を試作させ、優れた方を採用すると言うものだ。実は、通常の兵器開発においては、この手法の方が中心であるといっている。一社指名の開発は失敗した時の保険が存在せず、リスクが掛ったためだ。RGM-79ジムの場合ザクのコピーがスタートしている以上、そのリスクはジオン公国がザクを

開発する時よりも少なかったとも考えられる。それでも、フレーム形式や材質、駆動方式から火器管制システムまで、細部にわたり独自設計が採用され、RX、RGMシリーズは戦後にジオンの技術が流入してもなお、発展の余地が残されているという、十分に野心的な設計思想を持っていた。

こうしたいきさつからMS-06ザクII、MS-07Gフグはジオニック社、MS-09ドムはツィマット社、水陸両用機はツィマット社とM.I.P.社の機体が正式採用されるという事態となった。しかし、大戦後期になると、それらの開発生産の行政に問題が生じることになる。生産はともかく、機体ごとに違う部品が使われている事で、補給や整備などの部隊運用に支障が生じることとなったのだ。

遅まきながら実現した「統合整備計画」

こういった問題が起きた背景にはいくつかのことが考えられる。ひとつはメーカーごとに規格が違っていたという点が挙げられる。実際、ひとつの国や地域において、工業製品は特定の規格がないと成り立ちにくい。日本で言えばJIS規格などの国が定めた工業基準である。もちろんジオン公国にもそういった基準はあったはずだ。しかし、それらの中でどの製品を使

うかというのは、各メーカーの裁量に

任されていたろう。例えばネジや歯車の規格にしても、様々な種類があるはずで、モビルスーツ一機となるとその組み合わせは膨大なものになったはずだ。ジオニックス社とツィマツ社はいずれも関係にあり、そうした細かい部品使用のすり合せ自体が、機密という言葉の元に行われなかったと考えるのが自然だ。

もう一つは性能を追求するあまり、専用設計の部分が増えていったという事だ。つまり、同じ部品を使わずに、目的にあった部品やシステムをオーダーメイドする事で、期待する性能を出すようにすることだ。これは、その部品を使う機体が大量生産されると、実質的に規格品と変わらないものとなるのでよく使われる手法である。

実は、これらのことはそれほど珍しい事ではない。実際、第二次世界大戦中の日本海軍の零式艦上戦闘機は、2社で生産されていたが、各々の機体は設計こそ大まかには同じだったが、各社の生産し易いようにモディファイした結果、各々の整備は、その道具までの変えなければならぬ事態が生じたという。これはあらかじめそれが分かっていた問題はなく、部隊ごとに特定の機体を使用すれば事足りる。しかし、年戦争後期のように様々な機体が混成で使用される状況となると、とたんに混乱した状況が生じる。

このように、まさに平時の兵器開発をフォーマットにした生産体制は、戦時下にはなじみにくかった。こうした状況を憂慮したジオン公国は、戦争も後期に入りつつあった時点で、遅まきながら「統合整備計画」と呼ばれる一大リストラ計画に着手する。

統合整備計画の即効性は薄かったのか？

この計画は、今まで機種ごとに異なっていたMSの規格を、生産段階で統一化を図り、これまでの高コスト・高負担を解消しようとしたもので、主力3機種（MS・06、MS・09、MS・14）を基軸に、
①基本構成パーツの共通化
②携帯火器の共用化
③コクピットレイアウトの統合を図った。

①のパーツの共通化は、基本的なパーツは同じものを使用して、生産性の向上、補給、整備の簡略化を図る効果があった。②も同様であったが、これは実質上の新型火器に統一して配備するという事であり、火器の機能というより、弾丸などの生産や供給の円滑化という側面が大きかったであろう。実際、ビーム兵器を装備可能なMS・14ゲルグも、新型マシンガンであるMMP・80マシンガンを使用する例

も多かった。それはMMP・80マシンガンで事足りる状況においては、登場したばかりのビーム兵器より信頼性が高く、効率的だったのだろう。また、コクピットレイアウトの統合は、機種転換において、訓練時間の大幅な短縮が可能であり、少ないパイロットを効率的に配することが出来た。

こうした政策は、ジオン公国軍が多数派の陣営だったからおそらく必要がなかっただろう。国民の血の一滴までも流し尽くすという不退転な状況が産み出したとも言える。

このような計画において、どの程度の部品の共通化したのかということとは詳しくは分かっていないが、特にMS・06ザクIIとMS・09ドムおよびMS・09リック・ドムについては、その外見が大きく変わるほどの再設計を受けた結果、新たな型式を設けるに至っている。

これは、統一規格により共通化したのがメイン・スラスターやマニピュレーターを動かすモーターなど、消耗が激しくメンテナンスが必要な基幹部品にまで及んだと考えるべきだろう。つまり、それらの機器を収めるための設計の最適化により、外見が変わったということだ。

つては新型機と言っても差しつかえないものも存在した。さらにゲリラ部隊でも運用が可能なほどの保守・整備性は良好であったという。

その反面、従来機と第2期生産型との間の共通性は、ある程度失われているはずで、実際の戦場においては、混成部隊は従来以上に組みにくかったかもしれない。こうしたことから、統合整備計画は現状を改善する計画ではなく、生産ラインを維持しつつ、総合的な効率も、戦力も上げていくという未来に向けた計画である事が分かる。

一年戦争最高傑作機はRX・78のコビーだった？

さて、話をMS・14ゲルグの開発に戻そう。

オールジオンの体制で開発されることになったゲルグだが、その分担は明確であった。機体をザクなどの汎用型に実績のあるジオニックス社、推進器系をツダやドムなどの高機動機で定評のあるツィマツ社、そしてビーム兵装を水陸両用機やモビルアーマーなどで実績のあるM・I・P社が担当。各社が得意な所を担当するという、まさにジオンの技術の集大成となった。

そして、完成した機体はジェネレーター出力、スラスター推力、センサー有効範囲というモビルスーツの性能の基準のどれをとっても、試作機である

【統合整備計画の流れ】

⇒主力モビルスーツ



MS-06
ザクⅡ

ジオニク社



MS-09R
リック・ドム

ツィマツ社



MS-14
ゲルググ

各社共同開発

統合整備計画

⇒目的

- 部品規格の統一
- 部品共有の向上
- 生産効率の向上
- 整備・運用性の簡便化など



MS-06FZ
ザク改



MS-09R-2
リック・ドムⅡ



MS-14JG
ゲルググJ



MSM-07E
ズゴックE



MSM-03C
ハイゴック

統合整備計画の機体

ザクⅡやゲルググといった主力機以外にも局地戦用の機体が、統合整備計画によって再設計が行われている。

それがズゴックEやハイゴ

ックといった水陸両用モビルスーツだ。ただ、戦争末期になるとジオン公国軍の多くは、地球圏より離脱しているため、どちらも生産数が少ない。

RX・78ガンダムを凌駕する機体となつた。唯一、RX・78に劣っていたのは、装甲が従来の超硬スチール合金であった事ではあるがガンダムのルナ・チタニウム合金もビーム兵器の前には防御力はないに等しかったため、新時代の戦いには、それほどのディスプレイバンテージではなかつたとも思われる。機体コンセプトはほぼRX・78ガンダムやRG M・79ジムとほとんど同じであり、設計思想自体に目新しさは見当たらない。強いて挙げるならば、両刃のビーム・ナギナタくらいであるが、これはジェネレーターの余力から来るものと考えられ、実戦でどのように使

用できるかは怪しいものであるし、実際、片方のみ使用している例も多かった。実戦ではビーム・シールドのように使用されたケースもあるが、うまく機能したとは考えにくい。しかしながら本機は、その性能は群を抜いており、また拡張性も高いという素晴らしい機体である事には違いがなかった。それは本機の派生機が3年後のデラズ紛争のおりにも、RG M・79の最新型であるN型と遜色のない性能を見せた事からも伺えるし、8年後に本機をベースにしたリゲルグが、飛躍的に性能向上を果たした事からも証明される。

ジオンの遺産・ゲルググはその後のMS史にも影響を与える。そしておそらく、その技術的遺産は、直接の後継機だけではなく、後のネオ・ジオンの通常型のモビルスーツの祖になったのだらう。さらに本機の派生機として開発され、その後地球連邦軍に接収されたMS・17ガルバルディアを通じて、地球連邦軍のモビルスーツ開発にも貢献していくのだ。

そして、本機は先の統合整備計画以前の機体であると考えられるが、開発時期と時期からして本機と統合整備計画が別個に進んでいたというのは考えにくい。むしろ、本機の規格をベースにして統合整備計画がくみ上げられていったと考える方が自然であると言えるだろう。

統合整備計画の機体であるMS・14 JG。狙撃型は、単にMS・14の開発後に、派生型として計画されたゆえにより厳密に統合整備計画の基準に則って開発されたと言う事なのではないだろうか。正確には能力に特化した機能向上型、と考えるべきだろう。

そういった意味でMS・14ゲルググは未来だけでなく、統合整備計画を通じて、過去のモビルスーツにも影響を与えた稀有な存在ともいえるのだ。

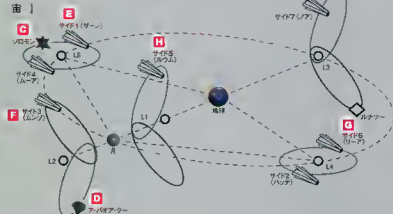
ゲルググとその系統機たちの戦場



【地上】



【宇宙】



A オーストラリア

オーストラリアは、オーストラリアの南東部に位置する。ここでは、ゲルググが基地を築いた。U.C.0095年、ジオン軍のトリントン基地を襲撃したジオン公国軍の光景の中にはデザート・ゲルググの姿もあった。

B アフリカ

アフリカは、アフリカの北西部に位置する。ここでは、ゲルググが基地を築いた。U.C.0095年、ジオン軍のトリントン基地を襲撃したジオン公国軍の光景の中にはデザート・ゲルググの姿もあった。

C ソロモン

ソロモンは、ソロモンの南西部に位置する。ここでは、ゲルググが基地を築いた。U.C.0095年、ジオン軍のトリントン基地を襲撃したジオン公国軍の光景の中にはデザート・ゲルググの姿もあった。

D ア・バオア・クー

ア・バオア・クーは、ア・バオア・クーの南西部に位置する。ここでは、ゲルググが基地を築いた。U.C.0095年、ジオン軍のトリントン基地を襲撃したジオン公国軍の光景の中にはデザート・ゲルググの姿もあった。

E サイド1

サイド1は、サイド1の南西部に位置する。ここでは、ゲルググが基地を築いた。U.C.0095年、ジオン軍のトリントン基地を襲撃したジオン公国軍の光景の中にはデザート・ゲルググの姿もあった。

F サイド3

サイド3は、サイド3の南西部に位置する。ここでは、ゲルググが基地を築いた。U.C.0095年、ジオン軍のトリントン基地を襲撃したジオン公国軍の光景の中にはデザート・ゲルググの姿もあった。

G サイド6

サイド6は、サイド6の南西部に位置する。ここでは、ゲルググが基地を築いた。U.C.0095年、ジオン軍のトリントン基地を襲撃したジオン公国軍の光景の中にはデザート・ゲルググの姿もあった。

H サイド5

サイド5は、サイド5の南西部に位置する。ここでは、ゲルググが基地を築いた。U.C.0095年、ジオン軍のトリントン基地を襲撃したジオン公国軍の光景の中にはデザート・ゲルググの姿もあった。

登場が一年戦争末期と非常に遅いタイミングであったゲルググ。そのため姿を見せた戦場はザクやドムに比べれば少ないが、戦場におけるインパクトは大きかった。さらに、ゲルググは一年戦争が終結した後も各地の戦場で活躍を見せることが多かった。一年戦争時の機体を改修したものやゲルググを元に新設計されたものなどタイプに違いはあるが、ゲルググの基幹設計の優秀さを表わしているといえる。



ソロモン宙域

11C 0079.12.30 ソロモンの亡霊戦

ソロモン戦後に「ラ・コア」のエンメスも調整を終え、シャアの配下として、エルメスとシャアのゲルググがタッグを組み、ガンダムと戦っている。しかしマグネット・コーティングによって反応速度を向上させたガンダムとアムロとの戦闘にはついていくのが難しかったのか、シャアのゲルググは二度ほど故障（左右それぞれ一箇所づつ）を破壊されている。



「ラ・コア」のエンメスも調整を終え、シャアの配下として、エルメスとシャアのゲルググがタッグを組み、ガンダムと戦っている。



「ラ・コア」のエンメスも調整を終え、シャアの配下として、エルメスとシャアのゲルググがタッグを組み、ガンダムと戦っている。

ア・バオア・クー

11C 0079.12.31 ア・バオア・クー防衛戦

ゲルググの奮戦

本格的に量産されたゲルググが投入されたのは、夜間にもジオン公国軍最後の戦艦となったア・バオア・クー防衛戦であった。本格的に投入されたといってもザクなどに比べれば、その数は少なく、またパイロットの多くは学徒兵であったため、戦況を左右するほどの戦力であったとは言いがたいが、一部エースパイロットの駆るゲルググ（および派生機）は、戦艦に遠隔を作るほどの活躍を見せている。



「ラ・コア」のエンメスも調整を終え、シャアの配下として、エルメスとシャアのゲルググがタッグを組み、ガンダムと戦っている。

テキサスコロニー

11C 0079.12.25 テキサスコロニー奪還戦

テキサスコロニーにガンダムを誘い、みごと撃つ。またマ・クベがギャンでガンダムと戦い、トラップを用い、ガンダムが直撃したところにとどめを刺す算段であったが、ニュータイプ能力の異花着しいアムロの操縦するガンダムの前に敗北した。しかしマ・クベの操縦でガンダムとアムロに近いレベルの格闘戦を行ったギャンの格闘戦力の高さは評価できるものである。なお、シャア・アズナブルもわずかだがこの時にゲルググでガンダムと戦っている。



「ラ・コア」のエンメスも調整を終え、シャアの配下として、エルメスとシャアのゲルググがタッグを組み、ガンダムと戦っている。

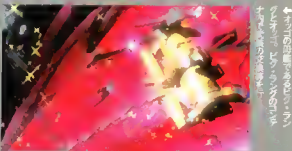


第603技術試験隊の戦い

試作兵器の試験を専門に行う部隊、第603技術試験隊もア・バオア・クーでの戦闘に参加していた。第603技術試験隊所属のモビルボッド・オグゴやその移動基地となる試作兵器ビグ・ラングは連邦軍の艦艇・MS多数を撃破する戦果を挙げたが、最終的には防衛ラインからの脱出をはかった。その際には第603技術試験隊を指揮するカスベン大佐の高性能型ゲルググが身を挺して活路をひらいている。



↑カスベン大佐のゲルググは連邦軍の高性能型モビルボッドとして、活躍をみせている。

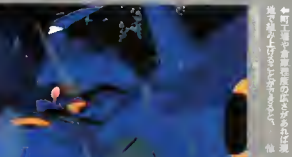


↑ゲルググの機体は、ア・バオア・クーでの戦闘で活躍をみせている。

サイド6（リボーコロニー）

IC.0078.12 アレックス機動作戦（リボン作戦）

連邦軍が秘密裏に開発した新鋭MS、アレックス機のために、サイクロプス隊はリボーコロニーに潜入する。このとき、潜入をアシストする隠助目的で戦闘を行った公園軍部隊のゲルググはジム・コマンドを圧倒する戦闘力を見せた。また、サイクロプス隊はゲリラ戦向けの強襲特化MS、ケンプファーをリボーコロニーに投入しており、量産型ガンキャノンとジム・スナイパーⅡで編成された部隊を全滅。しかし暴発であるアレックスとの戦闘においては、90mmガトリングガンによる銃撃を受けて撃破されている。



↑町工場と市街地の広さがあれば、機体は十分に活躍できる。他、他

ジオングの死闘

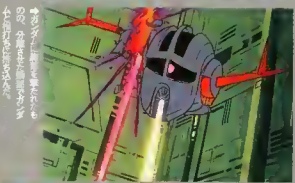
シャアはゲルググからニュータイプ専用機ジオングに乗り換え、ガンダムとの最終決戦を行った。機体を持つトリッキーな特性を活かし、最終的には相打ちという形で口部のメガ粒子砲で無人の（アムロが乗り捨てた）ガンダムを破壊している。ゲルググに搭乗したときは打って変わった戦闘の成り行きだったが、やはり優秀といえる量産機とワンオフのニュータイプ専用機では能力に違いがあったのだろう。



↑ゲルググは、ア・バオア・クーでの戦闘で活躍をみせている。



↑ゲルググは、ア・バオア・クーでの戦闘で活躍をみせている。



↑ゲルググは、ア・バオア・クーでの戦闘で活躍をみせている。



↑ゲルググは、ア・バオア・クーでの戦闘で活躍をみせている。

暗礁宙域

U.C.003.10.11 アルビオン攻撃

オーストラリア・トリントン基地で奪取されたガンダム試作2号機を取り戻すため地球から宇宙に上がってきたアルビオンと、デラース フリート、シーマ ガラハウの部隊が交戦。シーマは専用ゲルググMで出撃し、サラミス銀宇宙洋艦1隻を撃沈。さらに姿勢制御プログラムが不全だったガンダム試作1号機を中破させた。しかしシーマ側のゲルググMにも損害が発生している。



↑ガンダム試作2号機がアルビオンに接近し、ガンダム試作1号機を中破させている。

U.C.003.11.08 パーミングダム遭遇戦

パーミンガ：銀軌道と接触したシーマ艦（実際にはお互い内通していた）の迎撃にあたったアルビオンのジム カスタム部隊と、シーマおよび配下のゲルググMとの戦闘。デブリを利用したジム カスタムの戦術の前に2機のゲルググMを損失したが、シーマ機は連邦軍エースであるバニング大尉の機体に損傷を負わせた（戦闘終了後にバニング機は爆発している）。

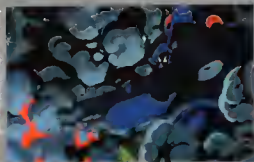


U.C.003.11.12 ソーラ・システム防衛戦

デラース・フリードを襲切り連邦軍にいたシーマ艦隊が、デラース・フリードの手により地球に落下せんとするコロニーを焼き払うためのソーラ・システムIIを防衛した際の戦闘。地球連邦軍の艦艇やMSとともに戦うゲルググMという、非常に珍しい姿が見られた。なお、これら守備隊はデラース フリードのアナベル ガートのノイエ・ジールにより多数が撃破されている。



↑デラース・フリードの艦体。艦体色は黒地に赤いラインが入っている。



↑艦体にはめざす「デラース」の文字。正面の「デラース」の文字は、艦体の色と一致している。



↑艦体にはめざす「デラース」の文字。正面の「デラース」の文字は、艦体の色と一致している。

サイド5（ルウム）宙域

U.C.007.9.1.10

一年戦争終結のルウム戦役において、第603技術試験隊によって試作超巨大プラズマ砲ヨルムンガンドが運用されている。しかし、ルウム戦役で大々的に投入されたモビルスーツ（ザク）が連邦軍艦艇を攻撃、艦隊を壊滅状態に追い込んだため、活躍の機会にはほぼなかった。この戦いで発射されたヨルムンガンドの一射はマゼラン線に直撃しその威力を見せ付けたものの、時代は確実にMSの時代であることを示していた。

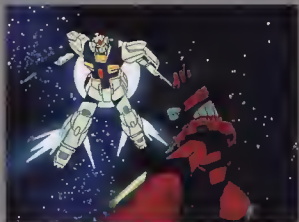


↑この戦いで発射されたヨルムンガンドの一射はマゼラン線に直撃しその威力を見せ付けたものの、時代は確実にMSの時代であることを示していた。

月近辺宙域

U.C.0083 3 アーガマ奇襲戦

ガルバルディβを中心に編成されたガルバルディ隊を率いるライラ・ミラ・ライラと、カミーユのガンダム Mk-Ⅰは月近辺で激しく戦闘を行うも、ガンダム Mk-Ⅱによって撃墜されライラは死亡する。また、ジェリド・メサもガルバルディβに搭乗し、ガンダム Mk-Ⅱと交戦。脚部に損傷を与え、撃破寸前まで追い込んだがガンダム Mk-Ⅱに増援があらわれチャンスはふいとなった。



このシーンでも、ガンダム Mk-Ⅱの活躍が描かれている。



このシーンでも、ガンダム Mk-Ⅱの活躍が描かれている。

サイド1宙域

U.C.0083 3 アーガマ奇襲戦

補給を終えシャングリラを離れたアーガマ。そこにエンドラ隊の追撃が行われたが、失敗の続いたマッシュマーを監視する役目として新たにキャラ・スーンがエンドラに赴任してきた。キャラは自ら格闘戦用のMSであるR・ジャジャに搭乗し、アーガマと交戦。しかし戦闘中に捕虜になってしまい、アーガマで難用に使われるという目にあっている。



このシーンでも、ガンダム Mk-Ⅱの活躍が描かれている。

[第 一 次 ネ オ ・ ジ オ ン 戦 争 期]

サイド1 (シャングリラコロニー)

U.C.0083 3 アーガマ奇襲戦

グリーブス戦役で疲弊したエウーゴのアーガマはサイド1のシャングリラへ補給に訪れる。そこにマッシュマー・セロ率いるアクシズのエンドラ隊が奇襲をかけ、戦闘となった。エンドラ隊はガルス・ヤズス、ハンマ・ハンマといったアクシズ製の最新機を性能評価試験を兼ねて次々と投入。アーガマ側はエースパイロットを失っており苦戦するが、シャングリラの少年、ジェド・アーシタがZガンダムなどに搭乗しアクシズ側MSと戦い、これを撃退した。



このシーンでも、ガンダム Mk-Ⅱの活躍が描かれている。

ネオ・ジオンのゲーマルクの機體を倒めたガズアル。しかしラカンのドーベン・ウルフによって撃退される。



戦闘機は多くはなかったが、イ・ア・バソムのリゲルグはZZガンダムとも戦闘を行っている。

【ラブラス戦争期】

U.C.0096 トリントン基地襲撃戦

「ラブラスの戦」が指し示した場所であるトリントン基地を襲撃するヨナム・カークス率いるジオン公国残党軍。一年戦争初期のMSから比較的新しいMSまで様々なモビルスーツを文字通り寄せ集めた部隊だったが、その中にはデザート・ゲルグも含まれていた。デザート・ゲルグは基地の防衛のため飛来したパイアラン・カスタムにジャンプで空中戦を挑んだが、逆にピーム・サーベルで切り伏せられてしまった。



U.C.0096 ミネバ&マリィダ奪還作戦

ミネバが移送されたガルダを追う。援付きの偽造貨物船がランシェール。匿衛のMSアンクシャの攻撃をかくぐり、ガルダに内海する際にはランシェール機内からギラ・ズールがスキウレを用いて攻撃を行った。このスキウレはランシェールが砂漠に不時着して救援を受けた際、ジオン公国軍別部隊から譲り渡されたもの。



アフリカ・ダカール

U.C.0088B ガンダムチーム迎撃戦

ネオ・ジオンを率いるアクシズが連邦軍艦隊のあるダカールへ向けて降下したのに呼応し、アフリカの解放を掲げて活動する青の部隊も決起。ハマーンらと違って降下したアーガマのガンダムチームと戦闘を行った。青の部隊はゲルグやデザート・ザクなど旧式機を運用していたが、砂漠という環境に特化した戦法で性能を補い、ガンダムチームを苦しめた。また、悪人の連したゲルグで戦うことで、悪人の名誉を回復しようとしたマサイ・ンガバもガンダムチームと戦闘を行っている。



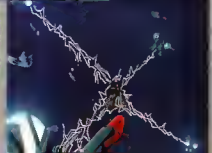
サイト3宙域

U.C.0089 1 アクシズ取囲戦

地球連邦政府・リサイト3の調査を告められたハマーン。たが、グレミー・トの叛乱にあり。ハマーン側に残ったキャラ・スーンと近衛隊はガズアル、ガズアルを運用しているほか、強化人間となったマシュマーを監視していたイリア・バソムもリゲルグに搭乗。これに対し、グレミー側はラカン・ダカランをリーダーとするドーベン・ウルフで構成されたスペース・ウルブ隊などを擁していた。特に同隊は高性能な機体と高度なチームプレイでガンダムチームやハマーン側パイロットといったニュータイプパイロット相手に善戦している。



チームプレイでマシュマーの乗るザク連を苦しめた他、ニュータイプ専用機であるイ・マルクにも善戦。





クローズアップポイント



→1 / カメラ センサー

「ジオン公国軍伝統のモノアイも採用している。加えて関節の駆動と流体バルブモーターで行う。細かい部分では新機に新しい技術を取り込むよりは、すでに完成した技術を使い信頼性を上げようとしたのだろう。主力重産機らしい選択である。



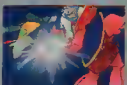
→2 装甲

超硬スチール合金製で、これまでのジオン公国制MSと同じ。ただし統合整備計画で盛り込んだ「ゲルググ」では軽量化にさらにアルチタン・セラミック系の複合材が使用されている。



→3 ジェネレーター

ビーム兵器のドライブも可能な1440kWという大出力のジェネレーターを内蔵。そのためが胴体空間にわたってダクトが鋪けられている。



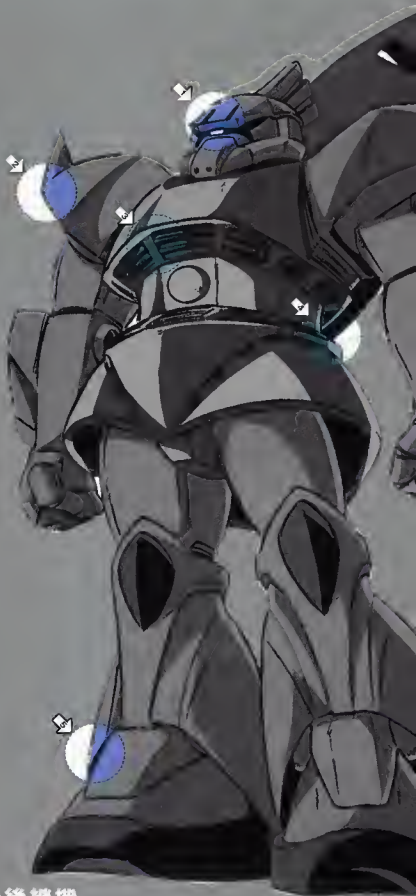
→4 / ランドセルレス

「ゲルググはストック状態ではランドセルを装備していないが、これは用途に合わせた戦術を兵装バックをオプションとして装備するため。宇宙戦なら標準的兵装バックが標準的な仕様となるだろう。なな、ランドセルのない状態ではシールドやビーム・ナギナタを背部に装備できる。



→5 / スラスター

スラスターは大推力のものが胴体スカート内と脚部フェアリング内に収められている。姿勢制御スラスターはそれほど設置されておらず、機動はMA的な機動を軸にしているのかもしれない。ただし、「ゲルググ」では胴体各部に姿勢制御用スラスターを多数配した、空間制御向けの機体となっている。



MSに必要なものを見つめ直して作られた 本当の意味でのザクⅡの後継機

一年戦争における

最優秀量産機との呼び声も高いゲルググ。

多数のMSを開発しつづけてきたジオン公国軍が

最後に行き着いた「最良の量産MS」に対する結論とは
どのようなものだったのだろうか。

MS-14

「量産MSに求められるもの」を一年戦争の技術でシンパに達及

一年戦争終結におけるジオン公国軍の優位性を表したMS-06ザクII。戦う場所は宇宙からコロニー内、地上と選ばず、対艦戦闘から拠点攻略まで幅広く活躍した名機である。

しかし、そのザクIIも時が過ぎれば陳腐化してしまふ。陳腐化とはひとこといって、もともと性能なのか。当初、ジオン公国軍はコンセプトが陳腐化したと考えたように、ゲルググの開発以前にはガフやドム、さらには水陸両用MSなどザクIIとはコンセプトの異なる多彩なMSを開発してきた。しかしゲルググは、汎用性・発展性、扱いやすさや生産のしやすさなどザクIIの持っていたコンセプトはそのままだに、MSとしての能力を高めたMSとして開発されていた。この考えに導かれたのは、ジオン公国軍に大きな影響を与えたRX-78ガンダムも総合的に能力を高めた一種の汎用機であったことが無関係ではなかった。

また、ザクIIが開発された時期と異なり、対MS戦闘能力は大きな課題となっていたはずだ。そういった意味で「一本当の意味でのザクIIの後継機」は

ゲルググとそれが相応しいといえる。

いってみればザクIIを新規開発によりアップグレードさせ、MS同士の戦闘の時代に対応させたMSがゲルググといえるが、その目玉となったのはやはり携行用ビーム兵器の装備だ。ジェネレーター出力1440kWという大型のジェネレーターと、ジオン公国軍のMSとしては初のビーム・ライフルを装備。これにより、大きな課題であった対MS戦闘での戦力は大いに向上した。このビーム・ライフルの開発はメガ粒子の技術にたけるM.I.P社が担当しており、他にも推進器はドムで知られるソイマツ社、総合的にはジオニック社が参加するなどジオン公国の製造メーカーが総力を挙げて造りあげたMSである。

また、ゲルググは発展性や拡張性についても考慮されている。ゲルググはランドセルを持たないという珍しいバ

【超大推力は必要か？】

手足（Arms）を用いた歩み方（移動）により、自由に射撃方向と規定できるMS。一撃必殺のDM-A型コンセプトとは異なるため、推力の大きさはそこそこのレベルでも、機動時間や射撃距離も確保する。もっと大きく設定することもできる（事実、そういう機体もある）が、現状でもリック・ドムを凌駕するレベル。人間が耐えられるのは決まっており、関節に高くしても仕方がないという現実的な数値といえる。

【ビーム・ライフルの実力は？】

ゲルググ系を使用しているビーム・ライフルは、RX-78ガンダムに比べて威力が不足していると思われる場面もある（GPOIをなかなか破壊できなかったMS-14FSのライフルなど）。しかし消費エネルギーと弾数のバランスも、より弾数に依存しているため、という可能性もある。ゲルググ系はガンダム系が持つような威力は充分だ。また、ビームならでは弾速の速さというメリットは威力とはほぼ無関係。

【戦力以外のゲルググの利点】

高性能なだけの兵器では戦争に勝つことは難しい。ゲルググは、既存の生産ラインを使用して生産することや、機体の簡略化のしやすさ（および機体自体のしやすさ）といった、戦力以外の面でも優れていた。地球連邦軍のジムもそういった面を考慮して開発されているが、性能も食った結果的にバランではゲルググの方がさらに上回っていると思われる。ジオン公国の生産能力で2ヶ月見れば1年間に740機にも達する生産量とことや学校が練習していた点などから見てもそれはうかがえる。

【ゲルググの派生機】

ゲルググの派生機は次々にバックパックの違いによって生まれたゲルググキャノンや頭部射撃型が存在するほか、機体そのものの仕様変更によるゲルググMやゲルググIIなどがある。このうちゲルググIIは当初から計画されていた派生機および派生のなかで、本家ならぬ方式で機体およびエンジンや機体設計を継承したと思われる。ゲルググMやゲルググIIは、本家とそれらに対する要求も盛り込んだゲルググ（MS-14A）を開発するが、オプション機体で開発すべきだったが、前にある点があれば派生した機体に入れた（改良したい）という、ジオン公国軍の「自衛」があらわれたモデルともいえる。

シケージン機になっていたが、これは兵器を機体装着することで、局地戦用機に容易に転用することが可能な設計となっていたためだ。これまでジオン公国軍はその用途にあわせたMSをいろいろ開発していたが、ゲルググで実装された装備交換方式ならばずっと効率化はよくなる。ただし、その実現にはベースとなる機体に高い基本性能が要求されることになる。

このようにこれまでの公国製MSとは異なる特徴を持つ一方で、装甲材質が超硬スチール合金であったり、関節駆動には流体バルブ方式を使っていたりと進化のめざましい部分もある。駆動方式には一長一短があり、流体バルブをよしとしたのだらうが、装甲材質については不明である。ゲルググは統合整備計画にのっとり、ザクIIの生産ラインを流用できるように生産性も非常に考慮されたMSだった。ザクIIが、装甲材

運搬車において、RX-78ガンダム、そしてジオン公国軍においてはゲルググ（そして両者の祖はザクIIだ）こそが、一年戦争時にすでに約80年に及ぶMSのスタンダードな姿を体現したMSだったといえよう。



主なパイロット

シャア アズナブル

ジオン公国軍においてもっとも有名なエースの1人。ゲルググ受領時は突撃機動軍に属しており、テキサスコロニーやソロモン宙域でガンダムと戦闘を行った。最終的にはゲルググからジオングへ乗り換えている。



ロバート ギリアム

突撃機動軍のエースパイロット。YMS-14 (MS-14S) に搭乗し、アバオアクー戦を戦った。MS-06R-2の搭乗経験も持つ。

武器・装備

ビーム ライフル

生産型のゲルググ (ゲルググA型) が使用しているものと基本的には同じ。



ビーム ナギナタ

同じく生産型と同タイプの格闘用兵装。ただしF型などでは不採用なので、あまり使い勝手はよくなかったのかもしれない。



シールド

使用しない時は背部にマウントできる、アーモンド形の大型シールド。これも基本的には生産型のシールドと同じだ。



先行量産型と言うこともあり、基本的には生産型と変わらない武装を持つが、細かい仕様変更などは行われているはずで、生産型の方がより信頼性の高いものが使用されていると考えられる。

スペック比較

	リック・ドム	ガンダム	ゲルググ
全高	19.2m	19.0m	20.0m
重量	43.0t	43.4t	42.1t
出力	1,440kW	1,500kW	1,500kW
機力	53000kg	55000kg	61500kg

➡ 1. YMS-14の専用装備というわけではもちろんないが、送られるパイロットがエースなど立場上指揮をとる人物が多かったため、指揮官機としてアレンジが施された機体もあった。

➡ 2. 基本的に生産型 (A型) と同様だが、生産性向上のために形状などが変更され、細部ではA型と異なっている可能性もある。

➡ 3. 生産型と同様だが、関節のあったパーツはマイケトラブルを防止し信頼性を高めるために対準型パーツに変更されている。

CHAR'S GELGOOG

■ YMS 14 (MS 14S)

シャア専用ゲルググ

(ゲルググ先行量産型)

Spec

- 全高 19.2m ● 本体重量 42.1t ● 全備重量 73.3t
- ジェネレーター出力: 1,440kW ● スラスタース総推力: 61,500kg
- センサー有効半径: 6,300m ● 装甲材質: 超硬スチール合金
- 武装: ビーム ナギナタ、ビーム ライフル

22m

21m

20m

19m

18m

17m

16m

15m

14m

13m

12m

11m

10m

9m

8m

7m

6m

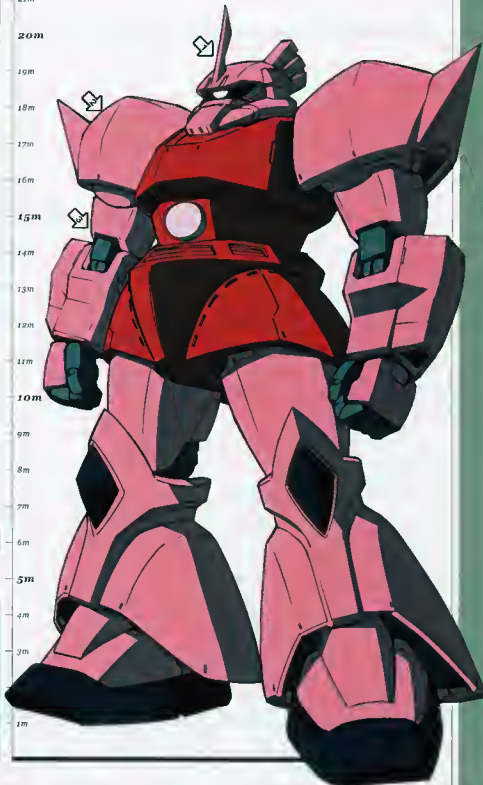
5m

4m

3m

2m

1m



ゲルググの大量生産にむけて
テストを行うためのゲルググ

長い開発期間を経て、ようやくゲルググが生産されるようになったのは宇宙世紀0079年10月のこと。この時にまず製造された25機のゲルググは、先行量産型ゲルググと呼ばれる。

ゲルググはこれまでのジオン公国製量産型MSと異なり、携行型ビーム・ライフルが使用できることが要求性能のひとつであった。それを満たすために、ゲルググではRX-78ガンダムをも超える1440キロワットというジェネレーターを搭載。また、量産機離れした高い性能を盛り込むために、各部によって異なるメーカーが開発を担当するという、同じくこれまでの「ジオン公国製」MSにはなかった方式で開発がなされている。

先行量産型ゲルググは、このような諸所の事情を持つゲルググが本格的な生産に際して、不具合を洗い出す目的で生産されたモデルといえる。量産機のテストとして必要なことは、機体の能力や信頼性だけではない。本格的な大量生産のための生産体制そのものについても不具合がないかをチェックをする必要がある（手作業でワンオフの高性能な機体を一機作ること、大量生産ではつきのないプロダクトをつくるより楽な面も多々ある）。

先行量産型の生産は、このように生産ラインのテストも兼ねていたと考えられる。なお、ゲルググは開発時に統合整備計画の影響により、できるだけザクⅡの生産ラインを流用して製造できるように設計されている。ゲルググは二ヶ月間で738機が開発されたといわれるが、それが実現できたものこのような既存の生産ラインを使用できたおかげだろう。

このような事情があるため、先行量産型ゲルググの能力は後の生産型ゲルググと比べて機体性能として変わっていったところはない（変えてしまつては意味がない）。もちろん、問題のあった部分を改善するために仕様変更されている部分はあるが、基本的には一般兵の乗る後の生産型ゲルググと同様だ。ラインオフした25機の先行量産型ゲルググは、一機が「赤い彗星」ことシャア・アズナブル大佐のもとに送られ、残りの多くは突撃機動軍のエースパイロットで編成された部隊、キマイラ隊が運用している。同隊ではゲルググ先行量産型の試験と共に、高機動型や砲撃型（ゲルググ・キャノン）の兵装マジニールのテストも行われていた。本来は先行量産型とはテスト機でもあるため、部隊単位で運用して始めてその目的を達する。そう言った意味ではシャア・アズナブル大佐機などは異例の処置とも言えるだろう。

YMS-14のバリエーション

先行量産型ゲルググは、信頼と実績のあるエースパイロットのもとに送られテストがなされた。その中の有名な人物といえば、シャア・アズナブル大佐だ。彼のゲルググにはブレードアンテナが装備され、指揮官用としての装備（これもテスト項目のひとつだったのだろう）が追加されている。これらは指揮官用のザクであるS型ザクⅡの例にならってS型ゲルググと呼ばれることもあった。また、アナベル・ガトー大尉（当時）も頭部と手腳が青くペイントされたゲルググに乗っているが、それはアンテナがないYMS-14だった（A型という説も）。このほか、試作の巨大なビーム・ライフルを装備したH型と呼ばれるタイプに搭乗したという記録もある。これも広義の「YMS」にあたる機体といえるかもしれない。

YMS-14
ゲルググ
アナベル・ガトー
専用機

YMS-14の戦闘力

YMS-14を愛用したシャア・アズナブルは、連邦軍のRX-78ガンダムと戦闘を行っている。その際、慣らし運転をきちんと行なわなかったためにゲルググが不調になったという旨の発言をしたことがあった。具体的にどの部分の不調だったのかは不明だが、戦場において慣らしを丁寧に行うことは難しいため、パーツの交換や素材などを変更し、慣らしをしなくても（少なくとも）きちんと機能するように生産型では改善がなされていると思われる。このような点から見ると、信頼性などといった点ではやはり先行量産型より生産型のほうが優れている、といえそうだ。



ゲルググで戦闘を行ったシャアはアムロ・レイのガンダムに圧倒されたことがしばしばだった。これも機体の不調のせい？



主なパイロット

ジオン一般兵

最新型であったゲルググだが、その搭乗者は学徒動員兵など経験の浅いパイロットが多く、機体の実力を発揮できない例も多かった。一部ベテランは大きな戦果を残したとされる。

武器・装備



ビーム ライフル

ジオン公国初の携行ビーム ライフル。エボッグではあるが、機体の開発よりも時間がかりボトルネックとなっていた部分でもある。



ビーム ナギナタ

柄の両端からビーム刃を形成する格闘用兵装。所持したまま手首を回転させ、切りつけたりとできる。使用しない時は背中にマウントする。

シールド

のぞき窓とグリップを備えたシールド。RX-78ガンダムのシールドの影響が見て取れるがガンダムのものより大型である。ビーム ナギナタ同様背中にマウント可能。



MS-14ゲルググの装備は基本的にはほぼ地球連邦軍のRX-78ガンダムとほぼ同じ。それまでのジオンの構成を捨てたとも取れる部分も多く、いかにRX-78ガンダムの影響が大きかったかがわかるものとなっている。またこの構成は、その後のMS用武装のスタンダードとなっている。

スペック比較

	ゲルググ	ジム	ゲルググ
全高	19.2m	17.0m	19.2m
質量	55.2t	41.2t	42.1t
出力	1.44kW	1.44kW	1.44kW
機力	43300g	55000g	61500g

➡1/モノアイだが、サクヨリより型化されている。各部には動力パイプが露出した設計。これもワイマット社製MSに通じる点である。

➡2/材質は超硬スチール。面割的な点の多いゲルググにおいて、数少ない旧部依然としたポイント。

➡3/胸部に内蔵される熱核ジェット・エンジン。燃料推進器。コロニー内などで使うものと思われるが、後のモデルでは廃され内蔵武装となっているモデルが多い。

➡4/バックパックを装備しない状態がスタンダードという、これまでにない構成。この状態でも機力は6万1500gと充分な能力を確保している。

➡5/駆動や制動のフェアリング内にスラスタを配する。リック・ドムにも通じるスラスタ配置。ワイマット社が推進器を担当しているため。

G E L G O O G

■ MS 14A

量産型ゲルググ

Spec

●全高: 19.2m ●本体重量: 42.1t ●全備重量: 73.3t
●ジェネレーター出力: 1.44kW ●スラスタ総推力: 61,500kg
●センサー有効半径: 6,300m ●装甲材質: 超硬スチール合金
●武装: ビーム ナギナタ、ビーム ライフル

22m

21m

20m

19m

18m

17m

16m

15m

14m

13m

12m

11m

10m

9m

8m

7m

6m

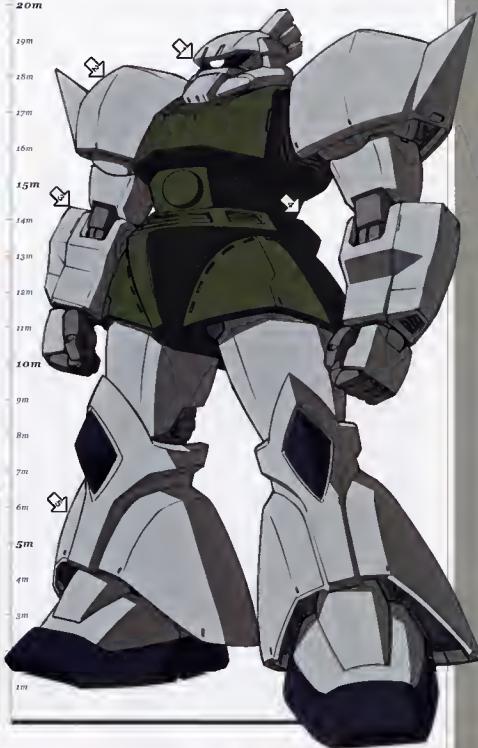
5m

4m

3m

2m

1m



オールジオンの総動員体制で完成した究極の機体

ジオン公国軍が開発した量産MS。

「ザクⅡにかわる後継機の開発」という計画自体は、MS・06ザクⅡのF型が開発された時期から存在しており、ゲルググも当初はMS・11として開発が進められていた。

ゲルググでエポックだったことは、ジオン公国軍のMSとしてはじめて携行型のビーム・ライフルを装備している点である。その実現のために、ジェネレーター出力も1440キロワットという、これまでのジオン公国軍MSに比べ格段に高い出力を持つものを採用した（これまでも水陸両用機ではその倍以上のジェネレーター出力とメガ粒子兵装を実現していたが、それは海水による冷却が可能な場所での運用する機体だったためである）。また、プロジェクト自体は国家総動員体制とも言えるもので、開発期間を圧縮し、高性能を実現させるために、これまでのコンベア方式から複数のメーカーが分業となり、推進器はミイツー社、ビーム関連デバイスはM・I・P社といったように、それぞれの得意分野を担当するという方式になったのも特徴だ。そのため機体は高レベルでバランスが取れており、カタログスペックにおいては14X・78ガンダムをも上回るものになっている。

なっている。

また、ゲルググはこれまでのMSのようにランドセルを持たないが、これはザクⅡのように派生モデルを直接作るのではなく、兵装をオプション装備として換装することで派生モデルとすべく意図されたものだ。ゲルググキャノンや高機動型などは、オプションの兵装・バリエーションを装備した機体で型式番号も別だが、ベース（機体本体）は基本的に同じである。

ゲルググは宇宙世紀0079年10月に先行量産型25機の生産が開始され、不具合を洗い出し本格的な生産に入った。これがいわゆるゲルググA型で、「ゲルググ」といえるこの機体をさす。生産拠点は公国本土やア・バオア・クーなどの工廠でも製造されたが、月面のグラナダが皮切りであった。そのため、先行量産型を含め配備はグラナダを拠点とするキシリア、ザビ少将の突撃機動軍を中心に進められた。

ただし生産には機体よりもビーム・ライフルの方が困難が多く、ビーム・ライフルの装備が間に合わない実体弾兵装を使う機体が、先に完成していたC型装備（キャノン、バック）で戦った機体もあったようだ（ビーム・ライフルの生産が軌道に乗ったのは宇宙世紀0079年11月の下旬のことである）。なお、最終的な生産数は738機という説が有力とされる。

ゲルググと学徒兵

ゲルググが戦略的に投入されたのはア・バオア・クー戦、つまり決戦であった。このとき、ゲルググのパイロットはシミュレーション訓練程度しか受けていない学徒兵が多かった。ゲルググのような高性能機になぜベテランを乗せないのかという疑問がわくが、ゲルググは統合整備計画の影響を受けて、既存のMSの操縦系とは大きく異なるため、短期間で機体転換がしにくく、なおかつ学徒兵は統合整備計画を見越して新式のシミュレーターで訓練を積んでいた、という理由も考えられる。ただし、エースパイロット達はゲルググを平然と乗りこなし戦果も挙げているため、単純に戦力を平均化したかったという可能性もある。



◆ホワイトベース隊もア・バオア・クー戦でゲルググと戦闘を行っている。ただ、戦況による経験値は同僚の方が上だったように、戦果を挙げるには至っていない。



◆最終の末のア・バオア・クー戦。ジオン公国軍は疲弊し、ゲルググに乗せたパイロットも多くがすでに戦死してしまっていたのかもしれない。

ゲルググはジオン公国の未来を変えたか？

「ゲルググの投入があと1ヶ月早ければ、戦況は変わっていたかもしれない」という言葉は、ゲルググの優秀さを表す言葉としてよく使用される。しかし、この言葉が本当かといわれれば、それはNOといわざるを得ない。

わずか2ヶ月たらずでゲルググほどの能力のMSを700機強生産するジオン公国軍の底力も大したものだ、それでも根本的な国力・生産力が連邦軍とは異なっている。加えてジムも決して低性能などではないため、ゲルググ1機に対しジム2機で戦ってもゲルググは不利だろう。あくまで1対1なら優位に立てる、という話だ。



◆ア・バオア・クーの守備につくゲルググ部隊。ドスル・ザビは「戦いは数だ」との言葉を抛したが、やはり数は正しかったといえるだろう。ドスルなら1機のゲルググではなく複数のオググという選択をしたかもしれない……？



G E L G O O G

■ MS 14

ゲルググ

ヘルベルト フォン カスベン専用機

Spec

- 頭頂高 19.3m ●本体重量 53.5t ●全備重量 76.8t
- ジェネレーター出力 1,440kW ●スラスター総推力: 79,900kg
- センサ一有効半径 6,300m ●装甲材質 超硬スチール合金
- 武装 光束 ナギナタ ビーム ライフル

高機動型ゲルググの形は
ひとつではなかった!?

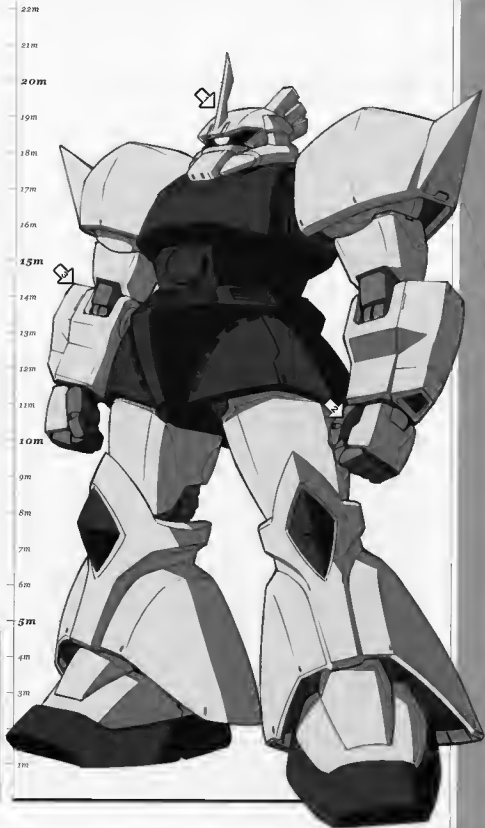
MS 14ゲルググは、ランドセルを含めたモジュールを交換、装着することで、機体のゲルググから派生モデルを効率的につくりだすことができる、というシステムを想定している。ゲルググギャンや高機動型ゲルググは、そのようにしてランドセルの交換(他の部分も変わっている)によって生ま

れたバリエーションである。

「カスベン 戦艦大隊」を率いていたヘルベルト フォン カスベン大佐の搭乗していたゲルググは、いわゆる高機動型用のモジュールを装備していたが、一般的に知られる日型ゲルググのものと細部が異なっている。ランドセル中央部のユニットと、サイドのフラスターがオミットされているのが、カスベン大佐 およびその配下のゲルググが装備していたランドセルモジュー

ルだ。

ただ、この違いはそれほど重要なものではなく、日型として有名になったものとはランドセルを作ったメーカー、もしくは仕様が違う、といった程度の差だ。こまかな性能や仕様が違ってももちろん、要求された性能に対して、複数のメーカーが独自の作りやすい形でつくったというのが実際のところなのではないだろうか。



→1/カスベン機は指揮官機として、ブレードアンテナを装備している。

→2/武装はゲルググA型のライフルやシールド、ビーム・ナギナタを装備しており、標準的。

→3/カスベン機は全身グレーだが、その他の所属機はグリーンの前体にグレーの手足というゲルググでおなじみのカラーリング。同時にA型にバックをつけた、といった外見である。

●カスベン戦艦大隊のMSはカスベン機を含め左肩部にナンバリングが入れられている。



G E L G O O G

■ MS-14G

陸戦型ゲルググ

グイッシュ・ドナヒュー専用機

Spec

- 頭頂高：19.2m ●本体重量：45.1t ●全長●：ー
- ジェネレーター出力：1,440kW ●スラスター総推力：79,900kg
- センサー有効半径：6,300m ●装甲材質：超硬スチール合金
- 武装：ビーム・ナギナタ、グレネードランチャー、アームガトリング、ビーム・ライフル、他

高性能化が進んだため
陸戦型でも違いは少ない

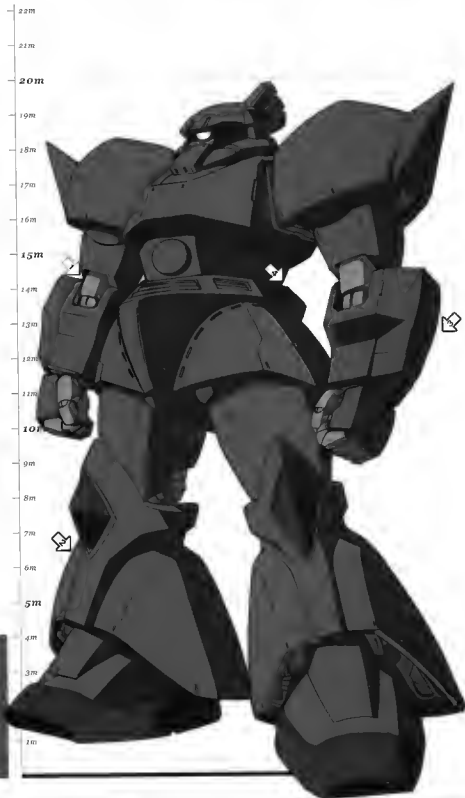
ゲルググは、宇宙での決戦兵器としてそのほとんどが宇宙で使用されたが、ごく少数が地球にも投入されていた。改修の内容に関してはあまり際立ったものでなく、防塵性を高めたりスラスター配置の調整を行ったりといった程度だ。また、一説によるとB型のものに似たランドセルを装備した機体も

あるといわれるが、B型と同じタイプのもので、陸戦型ゲルググに向けた改修がされているのかは不明だ。

本来なら、常に飛行姿勢をとって敵と相対する宇宙空間仕様と、直立した状態で相対することが多い陸戦仕様では、装甲の配置や重心位置なども改善するのがベストだ。しかし、MSの基礎的な能力が大きく向上した一年戦争以後では、このような形で機体大幅に改修を加え、用途を分けることが

少なくなっている。大戦末期の機体であるゲルググも、少し手を入れる程度で陸上においても十分に活躍できる能力があった、ということだろう。

陸戦型ゲルググの活躍としては、戦時中ではオーストラリアで戦ったグイッシュ・ドナヒュー中尉の機体がよく知られている。また、正確には本機と同型かは不明だが、第一次ネオ・ジオン戦争時、アフリカでゲリラ勢力によるゲルググの運用が知られている。



→1/頭頂やインテーク部分には防塵処理が施される。

→2/外見ではわからないが、脚部フェアリング内のスラスターなどの陸戦型用に仕様変更されている。

→3/武装は基本的にゲルググと同様。脚部にグレネードランチャーを装備している機体もあった。

→4/B型のランドセルを装備している陸戦型ゲルググもいた。



GELGOOG High Maneuver Model

■ MS 14B

高機動型ゲルググ

ジオニー ライデン専用機

Spec

- 全高: 19.2m ● 本体重量: 53.5t ● 全備重量: 76.8t
- ジェネレーター出力: 1,440kW ● スラスター総推力: 79,900kg
- センサー有効半径: 6,300m ● 装甲材質: 超硬スチール合金
- 武装: ビーム ナギナタ、ロケット ランチャー、ジャイアント バズ、他

モジュール交換で宇宙での機動性を向上

A型にモジュール形式のブースターバックを装着し、機動性を向上させた機体。型式はMS 14Bで、B型ゲルググと呼ばれる。

ブースターバックにはメインとなる4基のスラスターとサイドに2基ずつの計8基のスラスターを備え、推力は7万9900キロと約1.3倍の数

値だ。この「高機動」は、スラスターの配し方などを見る限りMA的な直線機動（撃離脱向け）を第一に考えたものであると推察できる（これに対し、ゲルググJなどはよりMS的な機動性を高めるために姿勢制御用スラスター数も大幅にアップさせている。

このブースターバックはゲルググキャノン・キャノンバックなどとも共通の仕様で、状況に応じて容易に換装が可能となっている。このモジュ

ルはスラスターの追加だけでなく、増加燃料も装備することができる。重量が重くなるため、作戦行動時間の制約などいくつかの難点もあるが、撃離脱向けの直線方向の機動力を得るにはうってつけの装備であった。

なお、本機およびC型は、かのジオニー・ライデン少佐も所属していた突撃機動軍のエース部隊「キマイラ隊」や、多くのエースパイロットの使用機体としても知られている。

◆1 ブースターバック ゲルググBを特徴付ける装置だが、モジュール形式のため容易に撤去・換装が可能。スラスターとビームバレルタンクを組み合わせた構造となっている。

●ビーム・ライフル A型が装備しているものと同様。しかし実戦においては他の武器もケースバイケースで使用したとみられる。

●ビーム・ナギナタ ブースターバックを装着した状態では、胴体後部にビーム・ナギナタを収める。これはC型も同様。



◆ 設定画はP124へ



GELGOOG CANNON

■ MS-14C

ゲルググキャノン

Spec

- 頭高: 19.2m ● 本体重量: 44.5t ● 全備重量: 79.8t
- ジェネレーター出力: 1,440kW ● スラスター総推力: 73,900kg
- センサー有効半径: 6,300m ● 装甲材質: 超硬スチール合金
- 武装: ビーム・ナギナタ、ビーム・キャノン、3連装ミサイルランチャー、他

ジオンの当時の技術を踏みた
ビーム兵装装備MSの理想系？
MS-14Aをベースに、背部にビ
ム砲発射基となるキャノン・バックを
装着、改修した仕様。ゲルググ開発時
に必須事項とされていたビーム兵装の
搭載という要件に対し、固定式のより
強力なデバイスとして実現させたフラ
ンで、連邦のRX-7刀ガンキャノンの
コンセプトに似ているが、それを一歩

押し進め、基幹となる機体との共通運
用製を高めた機体とも言える。さらに、
ビーム・キャノンの制御ユニットを組
み込んだ頭部へ換装することで、ビ
ム・キャノンをセミオートでドライ
ブすることすら可能であった。そうい
った意味では、同じキャノンタイプであ
るMS-06Kザクキャノンとは別の性
格を持つ機体と言える。
実際、本機が配備されたキマイラ隊
では、高機動型（B型）と連携した運

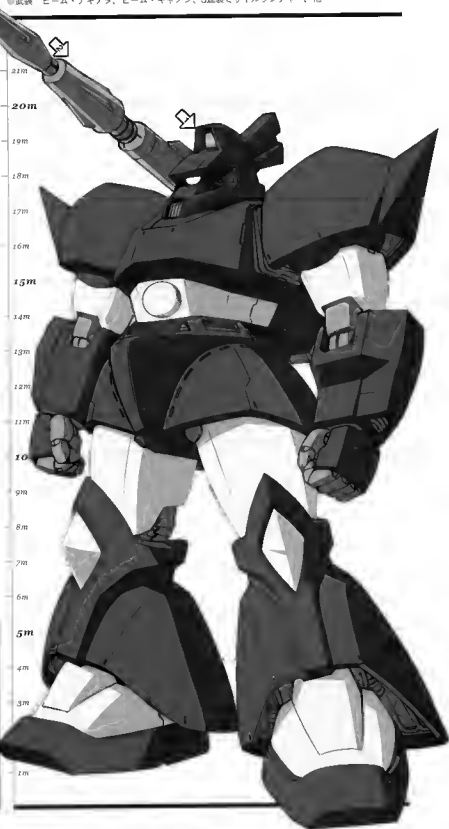
用が行われたとされ、地球連邦軍のモ
ビルスーツ・コンセプトである、主力
型と火力支援型という構成を、より合
理的に運用する事を可能としている。
パーツ換装で8型との共用も可能と
されるため、ゲルググの生産数73
8機に対し、キャノン用のパーツが1
22機分生産されたとする記録もある。
これはそれだけ同機の性能が軍部から
評価され、期待されたことの証とい
えよう。

●1/頭部モジュール キャノン・バックと連動す
るセンサー・カメラを組み込んだユニットだが、セ
ミオート化にこだわらなければ必要の薄いモジュ
ールともいえる。

●2/キャノン・バック ビーム・キャノンをドラ
イブする構造が大部分だが、スラスターも備わる。
モジュールとしてゲルググA型に装着し、キャ
ノン化が可能。

●3連装ミサイルランチャー 小型のミサイル発射
器。バックラー・シールドとともによく装備された。

●バックラー・シールド 胸部に装備する小型の盾。
ピンポイントで攻撃を行う





武器・装備

アームド バスター

銃身を折りたたむことができる実体弾兵装。砂漠や気象など環境の厳しい地ではビーム兵装より頼りになる局面もある。



ブースター

ランドセルに装備する、汎用型の簡易ブースター。ザクⅡなどでも使用例がある。敵艦や陣地に一気に攻め込む際に使用される。



ビーム ナギナタ

ゲルググ一般に装備されているものと性能的な大差はない、標準的なビーム ナギナタ。

ペリスコープ

砂丘の隆や地中から敵艦を行うための装備。ランドセルから伸びるアームに装備されている。



ジオンの特殊な兵器運用思想に則って製造された機能追加されているものの、実際の機体の構成は MS-14 ゲルググとそれほど変わっていない。通常型の陸戦型と共同運用も視野に入れていたのかもしれない。

➡1 通常のゲルググに比べリストなどが短やされており、砂漠での仕様に適した形となっている。

➡2 ゲルググにはめずらしい、脚部フェアリング外に追加されたスラスター。

➡3 胴体部には動力パイプを露出。被弾・損傷のリスクと蒸気性や燃焼内スペース効率を比較し、機体外仕様とされた。

DESERT GELGOOG

■ MS 14D

デザート・ゲルググ

Spec

●頭頂高：19.8m ●全長：47.3m

●装甲材質 超硬スチール合金

●武装 ビーム ライフル、アームド バスター、他

22m

21m

20m

19m

18m

17m

16m

15m

14m

13m

12m

11m

10m

9m

8m

7m

6m

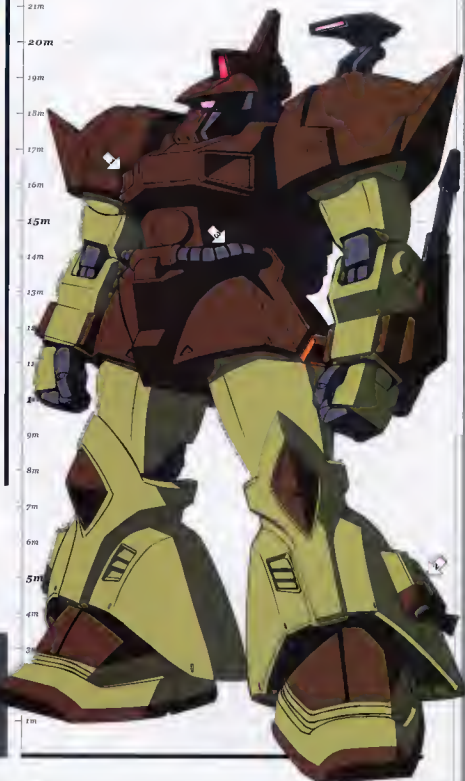
5m

4m

3m

2m

1m



ゲルググの砂漠仕様は
本当に必要だったのか

MS・14ゲルググは、真の意味でザクⅡの後継機を目指して作られたモデルである。「真の意味で」とは、これまでに述べてきたように①素体が高い汎用性を持っていること。そして②その汎用性に乗せる形で、改修により局地的性能を発揮させられる拡張性を持つこと。といった観点から見た場合を意味する。

デザート・ゲルググは、砂漠や荒地など厳しい環境に適合させるためにゲルググを改修、局地戦闘用とした機体である。端的にいえばザクからザク・デザートタイプを開発するというコンセプトをそのままゲルググで実行したモデルといえる。胴体から脚部、頭部にいたるまで細かな改修が多く加えられており、腹部にはザクのような動力パイプが露出しており、さらに脚部には外側がスラストが追加されている。また、腕部にはアームド・バスターと呼ばれる折りたたみ式の実体弾兵装が新規採用されている。これは宇宙用のゲルググには見られない。デザート・ゲルググ独自の兵装である。

デザート・ゲルググは生産数が少なくないといえ、ベースであるゲルググとの、より詳細な相違点は不明だが、使用される状況を鑑みれば、ザク、デ

ザートタイプと同様に冷却能力や通信能力の強化や推進力の増大、防弾性のアップといったことを主眼とした改修が施されていると見られる。

また、デザート・ゲルググではザク、デザートタイプにはなかったバリスコープ（望遠鏡）が採用されている。これはザク、デザートタイプでも行われたといわれる砂漠の砂中に機体を潜らせ、待ち伏せ攻撃のための装備であるが、実際にその手間と効果を考えて、この作戦がどの程度行われたかは謎であり、効果的な装備であったかは疑わしい点もある。

さらに、「意味があつたのか」という疑問はデザート・ゲルググそのものの存在にも言及できる。ザクⅡがJ型（陸戦型）やザク・デザートタイプを開発したのはザクⅡの基本性能に重力下の使用では不十分な点があつたため、それらにある程度解消したF2型やFZ型はそのまま重力下にも対応できていた（さらにいえば、基本性能が格段に向上した一年戦争以降のMSには「砂漠用」といった局地戦型がほぼ見られない）。

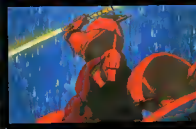
つまりMS・14ゲルググの時点ですでに十分に陸戦用としての能力が備わつていたと考えられる。デザート・ゲルググはあくまでも「ザクⅡの備蓄」的に作られたモデルという側面が強い機体といえる。

砂漠で活躍するレプリカ・ゲルググ

第一次ネオ・ジオン戦争でも、ゲルググが戦場に投入された例がある。現地のゲリラが使用したもので、当然旧式機ではあったが、地の利を活かした戦術によって宇宙世紀0080年代後半のフラッグシップ機をも苦しめる戦いを見せた。これらはレプリカ機といわれるが、外見をわざわざそのままにして中身だけを大改修する理由はない。旧式機と高を誇っていたゲルググが予想外の能力を見せたため、スペースノイドがレプリカと推測したのかもしれない（もちろん、ある程度の現地改修やアップデートは実際に行われていると思われる）。



●青の部隊が用いたゲルググ。ZZガンダムを相手に奮戦する姿は、確かにレプリカととられても不思議ではない。



●マサイ、ンガバが使用したゲルググ。シャア専用ゲルググに似たカラーだが、あやかって塗られたものだろうか。

宇宙世紀0096でも使われるデザート・ゲルググ

生産数が少ないとされるデザート・ゲルググだが、一年戦争終結後も地球に潜伏していたジオン公国残党軍によって運用され続けていた。宇宙世紀0096のジオン公国残党軍によるトリントン基地襲撃事件の際には、多数の（旧式）MSの姿に混じってデザート・ゲルググの姿も確認されている。一年戦争期のジオン公国製戦艦MSの中では高い性能を誇っていたため、残党軍においても重宝されていたと思われる。なお、基地奇襲の序盤には活躍したものの、応援に駆けつけた連邦軍のバイアラン・カスタムとジャンプによる空中戦を展開、撃破されてしまった。



●他の公国軍MSや第一次ネオ・ジオン戦争期の旧型MS同様、内面には手を入られてアップデートされているのかもしれない。



●「陸地」という自分のフィールドを離れ、相手の得意フィールドで戦いを挑んだ結果敗北。皮肉な話である。



主なパイロット

シーマ ガラハウ

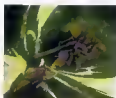
元ジオン公国軍突撃機動隊所属、一年戦争を通じて様々な「汚れた仕事」を任務として行い、結果として終戦後にアクシズ亡命も叶わなかったために宇宙海賊に転じ、シーマ艦隊を率いていた。



武器・装備

ビーム ライフル

シーマ艦が使用していたビームライフル。バーストと通常のビームの2タイプのビーム切り替えが可能。



頭部バルカン砲

口徑は40mm。ジオン公国軍製MSには珍しい装備。FS型一般に装備されているものか、シーマ機のものかは不明。

110mm連射砲

胴部に内蔵されている固定火器。シム・カスラムのシールドを格納する威力を持つ。バニング機に致命傷を与えたのはこの武器。

ビーム サーベル

ゲルググM同様ビーム ナギナタではなくビームサーベルを装備。

シールド

A型ゲルググの横円形シールドをより機能的にしたシールド。



ゲルググJの様な性格を持つ機体であるが、ビーム兵器以外の武装は、意外にゲルググMに近くもある。海兵隊の直協支援に使用するだけでなく、部隊内で同じ運用をする事も想定されているのだろう。その場合は主兵装にはMMP-80 マンガンなどが使用されるのではないだろうか。

スペック比較

	ゲルググM	ゲルググM	シム・カスラム
全高	40.5t	45.1t	42.0t
重量	8950kg	9500kg	8740kg
出力	1490kW	1490kW	1490kW

➡1. ゲルググJに近い形状のボディ。ジェネレーターも同じ数値のため、パーツを共用していると見られる。

➡2. メインスラスターの数を3基に増やし、治ベットのスラスターも追加した（というよりはゲルググJに近づけた）構成のランドセル。

➡3. 大型のプロペラントタンクを2機体×2セット装備し、推力に比し十分な航続距離を確保している。

➡4. 胴部のフェアリング裏側に内蔵されているスラスターも大型化し、推力をアップさせている。

CIMA'S GELGOOG MARINE

■ MS 14Fs

マリーネ

ゲルググM シーマ ガラハウ専用機

Spec

- 頭高 19.2m ● 本体重量 40.5t ● 全備重量 80t
- シェネレーター出力 1,490kW ● スラスター総推力 89,500kg
- 装甲材質: チタン セラミック複合材
- 武装 頭部バルカン砲×2、110mm連射砲×2、ビーム サーベル、ビーム ライフル、他

22m

21m

20m

19m

18m

17m

16m

15m

14m

13m

12m

11m

10m

9m

8m

7m

6m

5m

4m

3m

2m

1m

高機動力と長射程砲を 備える海兵隊のイエーガー

一年戦争終結後に宇宙海賊をしてい
た元ジオン公国軍中佐シーマ・ガラハ
ウが搭乗していたゲルググ。型式番号
はMS-14Fs。つまりF型（海兵隊
仕様）ゲルググの指揮官機ということ
となる。ただしシーマ機は戦後に彼女
が宇宙海賊を営む中で改修や装備変更
が行われている可能性が非常に高く、
このFs型が標準的なFs型の姿であ
るとは断言できない。

本機は通常のMS-14SおよびF型
と比べると、スベック的には大きく異
なる。

ランドセルのスラスターが2基から
3基に増設され、脚部のスラスター推
力も通常型の2倍。これらにより総推
力は約1.6倍となっている。それに
あわせ、大型のプロペラントタンクを
4基装備（容量的には通常型の約2倍）。
推力の増大をカバーするだけでなく航
続距離も伸びている。

また、本体重量も4トン強ほど通常
型より軽く、ゲルググJとほぼ同等だ。
胸部形状はF型とは異なりゲルググ
Jに近い外見であることを考慮すると、
外装やフレームがゲルググJの物に近
いためにこの重量を達成している可能
性も高いだろう。

これらにより、MS-14FsはMS

・14SやF型に比べ総合的な機動性は
向上している。

また、武装は大型の長射程ビーム、
ライフルが標準的な装備となっている。
その他、ジオン公国軍のMSには珍し
く、頭部には、地球連邦軍のモビルス
ーツによく見られるバルカン砲を装備
している。だが、これもシーマが運用
するにあたって施されたワンオフの改
造かもしれない。

MS-14Fsの武装や機体構成とい
った要素は、同じく高機動、長射程用
武器を持つゲルググJとよく似ている。
このことから本機のポジションとして
は、海兵隊仕様のゲルググJというこ
ともできるだろう。

すなわち高い機動性（とそれに見合
ったプロペラント）をもって前方に展
開した味方部隊を後方から狙撃によつ
て支援したり、単独あるいは少数のF
s型で構成された部隊で狙撃・偵察任
務を行うのに適しているということだ
（指揮官がその任務に付くのが適切か
という問題はあがある）。

デラーズ紛争に参加していたシー
マ・ガラハウは、配下のゲルググM機
数に前面をまかせ、自身は後方から指
示とフォロウを行っており、機体の性
格に合った（シャア・アズナブルなど
の自身が前面で戦うタイプのエースバ
イロットとは異なる）スタイルで戦う
ことが多かった。

MS-14Fsのビーム・ライフル

デラーズ紛争時にシーマ機が使用していたビーム・ライフルで
あるMRB-II10は、通常の長距離狙撃型ビームの他に、切り替
えにより速射性を優先したいわるビーム・マシンガンとしても
使用できる。ただし威力はあまり高いものではなかったが、ガ
ンダム試作1号機に直撃弾を数発命中させても致命傷には至らな
かった。

シーマ艦隊では実体弾のマシンガン装備したゲルググMが多
数見られたが、エネルギーCAP技術が未熟だったジオン公国軍
のビーム・ライフルが実戦においてそれほど優位ではないことを
承知していたのかもしれない。



◀ サラミス脱走作戦
を遂行したこ
ともあるが、これは
誤爆をおこすことが
できたため。



◀ チタン合金製のジ
ムに対する攻撃力は
充分だが、ルナ・チ
タニウム合金を用い
たガンダム試作1号
機を撃破するには
ならなかった。

MS-14Fsの性能は？

ゲルググJほど突っ走りはおらず、ゲルググA型やB型よりも
高い次元でバランスのとれているFs型の性能はどれほどのもの
だったのだろうか。MS-14Fsシーマ機は、ガンダム試作1号機
やジム、カスラムと交戦している。実戦のガンダム試作1号機と
戦闘を行った際はその機動性に驚異的に評しており、連邦（ア
ナハイム・エレクトロニクス社）製ハイエンド機には及ばないよう
だ。一方、宇宙世紀0083年次、ジム・カスラムとの戦いでは、
お互いエースパイロット同士であり好カードだったが、これは
互角の戦いであった。補給や整備に制限のある状況でこれだけ
の性能が維持できるのは、やはり基礎が優れている証拠だろう。



◀ ガンダム試作1号
機に対し「バックカ
P」と書いてみせた
シーマ。未知の領域
の機動力だった、と
いうことだろう。



◀ バニング大尉との
戦いにおいてはビー
ム・ライフルを失う
も相手に隙を与え
た。なお、この隙が
原因でバニング機
は爆発中に爆死して
いる。



GELGOOG MARINE

■ MS 14F

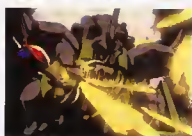
マリーネ

ゲルググM

Spec

- 頭頂高 19.2m ● 本体重量 45.1t ● 全備重量 81.3t
- ジェネレーター出力 1,440kW ● スラスター総推力 55,000kg
- 装甲材質 チタン セラムミック複合材
- 武装 110mm連射砲×2、ビームサーベル、MMP-80マシンガン、スパイクシールド

武器・装備



MMP-80

一年戦争終結に一般的に使用されていた、ジオン公国軍の実体弾マシンガン。小口径で弾速を高め、量産力と命中精度を高めている。

ビームサーベル

ビームナギナタに代わって装備されている近接格闘用兵器。腰部のポケットに2振り収納されている。

スパイクシールド

スパイクを取り付け、格闘にも使用できるシールド。ゲルググMの専用装備ではないが、シーマ艦隊の部隊がよく用いられた。



110mm連射砲

腕部の内蔵式実体弾兵器。左右で2門を装備している。当り所次第ではMSの撃破も可能。

海兵隊仕様らしく、実体弾のMMP-80マシンガンだけでなく、近接格闘用の武装を充実させているゲルググM。これらの武装だけを見ても通常型ゲルググとはかなり違う設計思想を持ち、それまでのジオン公国軍の機体にはない新しいコンセプトの機体である事がわかる。

スペック比較

	ゲルググM	ゲルググM	ジム・カスタム
身長	40.0t	45.1t	42.0t
重量	45.000kg	55.000kg	57.480kg
出力	39500kW	55000kW	37480kW

➡1 ゲルググの頭部に特徴的な「ときさ」が大型化されている。具体的な数値は不明だが、センサーの能力も向上していると思われる。

➡2「ゲルググ」型に近いMS-14Fのボディに比べ、ゲルググの面影がより残っている。装甲材質は超硬スチール。なお、ジェネレーター出力の数値もA型と同じ。

➡3/A型から変更されたポイントの一つ。スラスターを備えるランドセルを装備し、一般的にMSの構成となった。腰部および背部など、重心付近に集中的にスラスターを配しており、総推力こそA型より低下しているものの効率や運用域での速度は向上している可能性もある。

➡4/A型にはない、大型のスラスターをスカート部分外側に設置。また、腰部サイドには変換制御用のスラスターがのぞく。スカート内側にもスラスターは配されている。



過酷な海兵隊仕様化で
総合的な汎用性も向上!

ゲルググMの「M」とは「マリィネ」の意で、ゲルググの海兵隊仕様機。型式番号はMS・14Fとなる。

ジオン公国軍における海兵隊とはどのようなものが詳細は不明だが、基本的には宇宙におけるコロニーや宇宙要塞など敵側の地点を強襲降陸し、さらに奥地まで攻め入る先進の兵ということになるだろう(ゲルググMを多く擁したシーマ艦隊も強襲降陸機能的な性格を持つサンジバルII級が母艦だ)。そのため、兵員・装備共に高いレベルが要求される。

そのような、A型など一般的なゲルググよりもさらに厳しい条件で使用されるためのゲルググMだが、ベースになっていると思われるA型と比べると特徴的な部分がある。スラスト推力は5万5000キログラム、A型の6万1500キログラムよりも低い値となっている。さらに、一年戦争時のMSとしては珍しかったランドセルレスというA型のスタイルを改め、ランドセルを装備している。また、このランドセルには総推力が低い燃料消費率自体は低い、非常に大型のプロペラントタンクを接続できるようなっている。

これらの仕様変更は、第一に稼働できる時間を大幅に伸ばすという理由が

あるだろう。後続が次々と橋頭堡に到達するまでに、揚陸用のMSである本機は長時間の行動が可能である方が望ましい。大型のプロペラントタンクは

そのための装備の代表的な例だ。また、推力に関しても最大推力を使用する時間は実戦ではそれほど多くはない。そのためゲルググMの場合、最大速度・加速度よりは実用域での燃料消費率や扱いやすさ、といった性能に重きを置いたチューニングを受けていると考えたほうが妥当だ。もし、揚陸時の初速が重要になる局面があればサブ・フライト、システムを使用すればよいのである。また、ランドセルの採用にしても、各種兵装をモジュール化すること

で換装によって装備や特性を変更しやすく、よりフレキシブルに運用できるという利点がある。ひとつの部隊を複数の種類の装備をもった機体で構成する、といったこともしやすい。

ゲルググMがA型ゲルググから受けたこのような変更点は、「海兵隊」に限らずとも様々な局面におけるMSの使い勝手のよさ(ゲルググに当初要求された要素のひとつである汎用性といってもよい)を向上させるものである。そういった点から見れば、ゲルググMはより実戦的で使いやすく仕様変更を受けた、本当の意味での「スタンダードなゲルググ」ということもできるだろう。

ゲルググMの武装

ゲルググMにおいては、A型に内蔵されていた腕部の熱核ジェット・エンジンが廃止され、かわりに110mm連射砲が新設された。これも固定兵装の増加によって戦術をより多彩にするという意味があるだろう。また、シーマ艦隊ではMMP系の実体弾マシンガン装備していた機体が多かった。はぐれ艦隊で補給を受けられないシーマ艦隊にはビーム・ライフルは貴重であったというのが通説だが、(一年戦争時の)ビーム・ライフルは高威力、長射程だが連射はしにくいという短所的な側面があり、前衛として戦闘を行う際にはMMP系の方が適切だったためあえて使っていないかと思えることもできる。



◀後部のシーマ機はビーム・ライフル、前部の機体はマシンガンを装備することが多かった。



◀スパイクシールドは、ザクのシールドにスパイクをつけた格闘武器。思えば武装だが、攻防一体の実用的な武器ともいえる。

ゲルググMの性能？

ゲルググMのMSとしての性能はどの程度だったのだろうか。宇宙世紀0083のデラズ紛争では、アルビオン艦のジム・カスタムとシーマ艦隊のゲルググMが戦闘を行っている。この際、出撃前にアルビオン艦のパイロットは「ゲルググMの相手をするのが楽」といった発言をしており、宇宙世紀0083年次にはすでに旧型機として認識されていたようだ。その後の戦闘においても、比較的容易く撃破されている。もっとも、ジム・カスタムは少数しか配備されなかった高性能量産機であり、また数的にも3:5で不利な面にあった。宇宙世紀0079年次においては充分以上の能力を持つ機体だったはずである。



▶機体の性能以外にも、パイロットの技量としてもエース部隊である「不死身の第4小隊」を擁するジム・カスタム側が有利な戦いではあった。



武器・装備



ビーム マシンガン

バルス社のビーム パレットを発射可能な大型のライフル。冷却装置や構造は異なるが、MSR-110と近い使い方が可能。

ビーム スポットガン

西部に内蔵されたビーム兵器。MS-14Fでは実弾弾のマシンガンだが、こちらはビームという違いがある。

ビーム サーベル

ビーム ナギナタから、より一般的なビーム サーベルへと装備が改められた。



海兵隊仕様のF型と違い、こちらは兵装のほとんどがビーム関連のものとなっている。それは本機が近接戦闘自体をほとんど意識していないことを意味するのかもしれない。また、システムのにも新しいものが多く、運用を含め、新たな部隊運用が求められていたのかもしれない。

スペック比較

	アレックス	ゲルググ	ゲルググM
身長	40.0t	42.1t	40.5t
重量	17400kg	61500kg	17620kg

➡1 6300mとジオン公国軍のMSとしては高いが、ジム・スナイパーより1000m劣る。巨視で捕える度ではあるが、戦闘では不利。

➡2 統合整備計画に基づいたため、MS-14Aに比べ特にコックピット周りの構造が変化している。胴部装甲も分割型になっているが、これは統合整備計画によるものというよりは単に可動域の確保を追求した結果。

➡3 超硬スチール合金からチタン系複合素材へと変更になった。統合整備計画後のMS共通の特徴である。

➡4 胴体各部には変形制御用のスラスターを多数配する。MS的な三次元機動を行いやすくする特徴である。

➡5 ゲルググMのようにフェアリング外側にはスラスターが取り付けられていない。スカート内とバックパックにスラスターを集中させ、ペクトルを輸入速度を高めるコンセプト。

G E L G O O G J A G E R

■ MS 14JG

ゲルググJ

Spec

●頭頂高：19.2m ●本体重量 40.5t ●全備重量：80.3t
 ●ジェネレーター出力 1,490kW ●スラスター総推力：178,500kg
 ●センサ有効半径：6,300m ●装甲材質 チタン セラミック複合材
 ●武装 ビーム サーベル、大型ビーム マシンガン、他

22m

21m

20m

19m

18m

17m

16m

15m

14m

13m

12m

11m

10m

9m

8m

7m

6m

5m

4m

3m

2m

1m

0m

多彩な活躍を期待された 宇宙のMSハンター

一年戦争においてジオン公国軍が開発した量産型MSの中でも、もっとも高いスペックをもつ機体であるゲルググJ。型式はMS-14JGであり、「J」とは「エイガー」(JAGGER)、狩人の意味を持つ。主兵装は大型の長射程のビーム・マシンガンで、いわゆる狙撃型のMSとして開発されており、名前もその機体の性格が付けられたものとされる。

ゲルググJというMSについてまず目をひくのは、やはりそのスペックだ。機体の総推力は17万8500キロと、一年戦争はおろか第二次ネオ・ジオン戦争時の量産MSと比べても巨大な値だ。一年戦争時の一般的な量産MSと比べれば、約3倍である。

一般的に考えれば、空気抵抗のない宇宙空間用のMSでは速度、加速度を大きくしようと思えば、大型のスラスターを複数装備することで、いくらでも増やすことができる。しかし、これまでもジオン公国、連邦軍どちらにおいても、本機のような推力設定のMSは開発されなかった。つまり、本機の登場には何らかの理由があり、前例のない推力のMSを開発する必要があったということになる。

ゲルググJの場合は、これまでのM

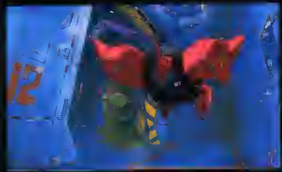
Sに見られなかった巨大なプロペラントタンクをランドセルに接続するという方法で、大推力による燃料消費量の多さを補っている。これまでのMSのような機体内のタンクのみを持つMSと比べれば大幅に推進剤の搭載量は増えたが、それでも最大推力を使い続けるには充分とはいえない。

このような無理のある仕様をとった理由は、第一に狙撃型MSである点が挙げられる。狙撃を行うならば、位置を特定されて反撃を受けないように攻撃するためのスラスターではないので点火時間を短くすれば、プロペラントタンクの増加でも対応できる範囲だ(さういえば、機体には複数の推進器を持つため使用する推進器の系統と制御プログラム次第で、ごく普通の、推力のMSとして使うことも可能だろう)。

また、大加速度を持つ機体であれば、要撃任務にも適する。特にゲルググJが開発された時期はジオン公国軍の劣勢が深刻な状況であり、高性能な要撃機が求められたことは想像に難くない。狙撃用のビーム・ライフルではなくMMP-80マシンガンなど一般的な実体弾兵器を装備すれば、素性のよいゲルググJがベースであるため、優秀な要撃機となったことだろう。

統合整備計画とゲルググJ

パーツやコックピット構造などの規格を統一し、生産性の向上とパイロットの習熟・転換のしやすさを目的とした統合整備計画。ゲルググJも、その統合整備計画によって作られたMSのひとつとされる。統合整備計画は一年戦争の初期にはマ・クベによってすでに提唱されていたが、全体的な実行は遅れ、最終的には大戦末期に開発されたゲルググJやリック・ドムⅡなど数機種のみがその計画の基に開発されたMSとされている。しかし、全軍的に統合整備計画を適用させるなら、ザクⅡの後継機としての決定打であるゲルググの生産にリソースを集中させるという方が合理的だろう。このある意味至極まっとうな決断ができないうちに、ザビ家3兄弟とその配下による権力闘争や、いきなりぱたりと近い形でMSを開発するという、ジオン公国軍のマイナスの体質を垣間見ることができる。



▲ゲルググを大量生産させたとしても一年戦争に勝利することができたわけではないだろうが、より有利な形で戦線を迎えることはできたかもしれない。

ゲルググJのライバル?

一般的な量産機をベースとしながらも、より高い機動性と長射程兵器を備えたハイエンド量産機として開発されたゲルググJだが、これと似た経緯と機体特質を持つMSが連邦軍にも存在した。それはいうまでもなくジム・スナイパーカスタム(およびジム・スナイパーⅡ)だ。この機体も後方から味方部隊を支援し、指揮をとることを主なコンセプトとしている。どちらも大戦末期というほぼ同時期に登場しているため、両軍内で類似した特質のMSが開発されたということになる。一年戦争終盤にかけてMS同士の戦術が増え、そのような状況でどのような戦法が有効かを検証していった際に、両軍とも近い解答を出したという証明なのだろう。なお、「狙撃型」といいつつ、実際はより広い用途に対応できる点も両者には共通している。どちらもMSのコンセプトを模索して生まれた過渡期的な機体だ。



▲前掲の通常量産機とその背後に狙撃機(狙撃型)がひそめたゲルググとジムの部隊が交戦する、などというシーンもあったのかもしれない。

ジオン公国のモビルスーツの 開発思想とは!?

ジオンの特殊機たち



ザク、グフ、ドム、ゲルググなどの
いわゆる主力型以外にも

ジオン公国軍では様々なタイプのモビルスーツが研究、
試作され、実戦に投入された。

ほぼジム一本で派生型を多数構築する

地球連邦軍とは正反対の方針だと言えるだろう。

では、それはどのような目論見のもと

構築されたのだろうか。

戦略体系を モビルスーツを中心に構築

地球連邦軍とジオン公国軍の戦略体
系におけるもっとも大きな違いとは何
だろうか。

それは地球連邦軍が、既存の戦略体
系の中にモビルスーツを組み込むとい
う方向で戦略体系を再構築したのに対

して、ジオン公国軍は戦略体系の中心
にモビルスーツを置いた事だろう。

つまり、ジオン公国軍は、出来るだ
け多くの任務をモビルスーツに負わせ
ようとしていたという事だ。それは、
「ジオン公国」という特殊な国家だか
らこそその発想だったと言つていいだろ
う。何しろこの国の軍備は、モビルス
ーツの誕生とほぼ同時期に生まれてい

【 対モビルスーツ戦用機 】

本家は攻撃兵器であるモビルスーツを防衛兵器に
使用した一例。敵のモビルスーツの攻撃を阻止す
るために存在する。その用法上、近接戦闘型をと
る事が多く、その武装も電磁ムチであるヒートロ
ッドなど特徴的なものが多かった。結果的に後の
モビルスーツ自体の性能向上の結果、このコンセ
プトは消えていくことになる。



MS-07
グフ



MS-08BTX/N
イフリート ナハト



MS-06
エルメス



MSN-02
ジオング



YMS-15
ギャン



MS-15
ガッシャ



MAN-03
ブラウ・フロ

【 オールレンジ攻撃 】

機体とはなれた位置にある砲台を複数遠隔操作し
て攻撃するという手法。有線式と無線式があり、
無線式はサイコミュで操作する方法としてニュー
タイプ専用機が作られた。有線式はサイコミュ式
と、手動操作式の2種類が存在した。単機への攻
撃から複数の目的の同時攻撃まで様々なミッシ
ョンに使用することが出来た。

るのだから。開発などのノウハウにしても通常兵器のそれは、連邦に対して極めて差が大きいといっている。その結果、様々な局地戦が産み出されることになる。

確かに宇宙での機動兵器としてのモビルスーツについては、その有用性はいまさら語るまでもないだろう。しかし、例えば戦車の天敵が戦闘ヘリであるように、対モビルスーツ戦は必ずしもモビルスーツがやる必要はない。そういういた兵器の開発ノウハウがないのがジオン公国だったのだ。それならば自身の強みであるモビルスーツに、開発リソースを投入するという手段は決しておかしくはない手法である。

かくして来るべき対モビルスーツ戦用にMS-07Gが開発された。しかし、この機体は敵にモビルスーツが登場する前の機体であり、必ずしも実情にマッチしているわけではなかった。そこで、新たな対モビルスーツ兵器としてYMS-15ギャンが開発される。……つまりこういった具合なのである。そしてYMS-15ギャンの要素をMS-14ゲルググの規格で実現しようとしたのがMS-17ガバルディヤと言えらるだろう。この機体は地球連邦軍も採用する機体となった。この流れは遠回りと言えは遠回りであるが、それはトライアンドエラーの結果ということもできるだろう。

一見無駄な開発がMSの未来を作った？

こうしたトライアンドエラーはジオンの兵器開発体系全体にあるものとも言える。たとえば一年戦争後期のジオン公軍が力を入れた兵器はオーレンジ攻撃軍があるが、本来は第二次ネオジオン戦争時のシャア・アズナブルのサザビーのように、一度に襲いかかる多数の敵を倒す事が本命であり、一対一の戦いで「どこから敵が攻撃してくるか分からない」という戦法に使用するの、それこそニュータイプ同士の「一対一の戦い」のような、ほとんど数える程しか例がない戦いを除けば、きわめて効率が悪い戦い方である。しかし、そういう事が分かるには宇宙世紀70年代後半という時代は早すぎた。

ゆえに、この頃のジオンの開発したモビルスーツはヘンテコなものが多い。しかし、実はこれがマッド・サイエンティスト的な産物かと言えはそうでもない。モビルスーツに様々な機能を追わせるといふ発想は、宇宙世紀1500年頃にはほぼその通りになったし、その他のコンセプトも、戦後何年もしからものになつたものも少なくない。一年戦争のジオンのモビルスーツ開発の発想は、それ自体は悪くなかったと言える。ただ、時代も技術も追いついていかなかっただけなのだ。

対艦砲

戦力としてのモビルスーツはまだ現在型の評価を受けていない時点では、ヨルムンガンドやモビルタンク・ビルドバットといった大規模兵器に對抗する巨大な火力を持つ兵器も検討されていた。最終的にこの発想はモビルスーツの前に下火になることになるが、モビルスーツに大火力を与えるという方向にシフトし、開発が進んでいった。



ヨルムンガンド



スキウレ

強襲機

モビルスーツは航空機や戦車と違った既存の機動兵器の発展的なコンセプトがベースとなったが、大型である事を利用して歩兵的なコンセプトもまた、考えられた。中でも、特殊部隊や空挺部隊、海兵隊といった歩兵のエリート部隊的な運用も視野に入れられ、強襲型のガンパフーや、海兵型のゲルググMなどが開発された。これらは、モビルスーツの軍備強化、高火力化の中に吸収されていくことになる。

MS-10R
ガンパフー



モビルポッドなど

地球連邦軍が産み出した部属型モビルスーツとでもいうべきRD-79ボール。モビルスーツの任務のうちモビルスーツでなくとも済むものを、機体型のマシンで代替し大量生産する事で、戦力の安定的供給を実現したスタイル。ジオン公国軍でもこのコンセプトを取り上げたオグゴなどを開発したが、こういった兵器のコンセプト作りは、連邦軍の方が一歩先を行っていたと言っている。

MR-02A
オグゴ



MS-12
ギガン





主なパイロット

マ・クベ

ジオン軍突撃駆逐隊大佐でオデッサ基地司令。宇宙へ脱出した後、デキサス・コロニーでガンダムとの一戦行いに臨んだ。



武器・装備

専用ビーム・サーベル



出力向上したジェネレーターによって、幅広いビーム刃が形成される専用のビーム・サーベルの運用が可能となった。

ミサイルシールド

ガン専用円盤状シールドで、中央部に機倉。その周辺部にミサイルを搭載する攻防一体型の装備となっている。



ハイド・ボンブ

ミサイルシールド内蔵の爆弾で、25基搭載されている。射出し敵に当たったり、浮遊爆弾として設置するなどの使用。

ニードル・ミサイル

シールドに60基搭載されている小型ミサイル。一発の威力は小さいが、連射や誘導、威嚇などに使用された。

対MS白兵戦能力ではゲルググ以上といわれたガンタンクは、武装もビーム・サーベルなど近接格闘戦に特化したものが知られている。しかしこれらはマ・クベが自身の座乗するに際して特別に作らせた可能性もあり、元々ガンタンの標準装備だったかは不明だ。



スペック比較

	ゲルググ	ガンタンク	ガンタンク
身長	42.4t	43.4t	52.7t
重量	42.4t	43.4t	52.7t
出力	11500W	83500W	56200W

➡1. まるで中世の騎士の兜のような外観の輪郭だが、モノアイは上下左右だけでなく後方まで取り込み、広い視野を持つなど実用性も確保している。

➡2. 反応速度がアップしたことで格闘戦でも向上させ、可動範囲も拡大した結果、これによりビーム・サーベルのすばやい特殊運動が可能とした。

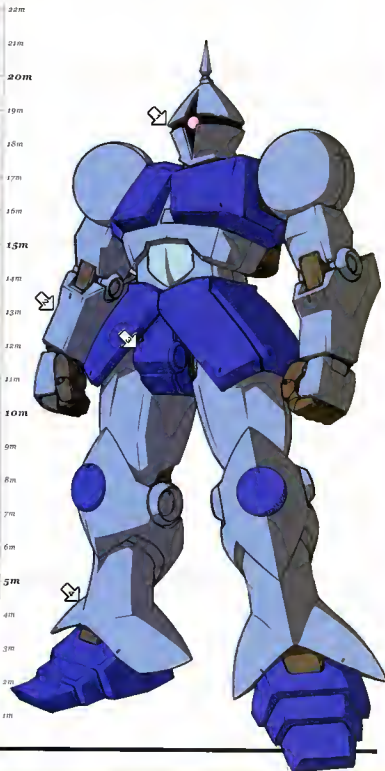
➡3. 腕関節に搭載された液状パルスアクチュエーターは、アクチュエーターに高圧ガス、大気圧を注入し膨らんだ白兵戦能力向上につながった。

➡4. 下腹部に大型スラスタなどを搭載し全高に比べてかなり小さいものとなっている。

G Y A N ■ YMS-15 ギャン

Spec

●頭頂高：19.9m ●本体重量：52.7t ●全備重量：68.6t
●ジェネレーター出力：1,350kW ●スラスタ総出力：56,200kg
●センサー有効半径：4,400m ●装甲材質：超硬スチール合金
●武装：ビーム・サーベル、ニードル・ミサイル、ハイド・ボンブ、他



ゲルググと次期主力機を 争った格闘戦用MS

Y.M.S. 15ギガンは、ツィマット社がジオン公国軍の第二期主力MS開発計画に基づいて開発試作した機体といわれる。本機の開発において、同社は今後の主力MSには対MS戦闘が重要となると想定し、高度な白兵戦能力の獲得を目指した。そのために四肢の駆動レスポンスの向上を狙い、股関節に流体バルスアクセラレータを搭載。これはジオン系MSの駆動装置である流体バルスモーターシステムのブースターのなもので、余剰圧力を貯め、必要に応じて取り出すことで、瞬間的にバルスモーターに対し大きなパワーやトルクを送ることができ、操縦レスポンスの向上だけでなく、すばやく力強い動きが可能となる。

さらに股関節の可動域を見直す事で下半身全体の運動性能が向上したといわれており、細かく足のステップ運動などさえも行えるようになっている。また試案面では、ジオネーター出力が向上したことでビーム・サーベルの使用が可能となったが、ビーム・ライフルを運用することはできなかった。このようにある意味、本機は特殊なコンセプトを持っており、そのような機体が時期主力MS開発計画のコンペに参加するという点と自体、甚だ疑わ

しいものがある。

案の定本機は、より汎用性が高くビーム兵器を使用することが出来るMS・14ゲルググに敗れてしまう。しかし、MS・14ゲルググの開発にはツィマット社も参加していることから、その機体の性能性機は分かっていたはずであり、そんな状況で極めて特殊なY.M.S. 15を以てコンペに参加する事は理解しがたいとも言える。ひょっとしたら本機は同社の独自企画として研究されたものを、本命であるMS・14ゲルググをいち早く採用させるための喧ませ大として投入されたのかもしれない。結局本機は試作機として3機が製造されるに留まった。

しかしそんな中、マ・クベ大佐が本機の格闘戦能力に注目し、自分専用の機体としてカスタマイズして使用するということとなった。目標は地球連邦軍のRX-78ガンダム。つまり本機の得意用途である一対一の対戦に持ち込めば勝機はあるという考えだったが、結果的には敗北している。

では、本機は失敗作なのか。実はそうともいえないフシがある。本機のコンセプト自体はそれなりに評価されていたようで、一年戦争最末期にベサン計画においてゲルググの生産ラインを、互換性を持たせたMS・17ガルバルディアが開発されていくのだった。

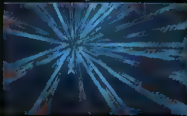
デキサスコロニーの戦い

連邦軍のガンダムと因縁から始まるマ・クベは、デキサスコロニー付近でホワイトベース隊と遭遇。コロニー内にガンダムを誘い込み自らも製作機をガンダムに搭乗し一騎打ちでこれを撃破しようとした。コロニー内に仕掛けた浮空爆弾などでガンダムを消耗させ、確実に追い詰めていったが、最後はマ・クベが元パイロットでないことによる技量不足も露呈して、ビーム・サーベルによって両面され撃破されてしまった。

しかし、パイロットとしては素人であるマ・クベが、ジオン兵の多くから恐れられたガンダムと戦ったことにより、逆にギャンの性能の高さを際立たせることとなった。



●専用ビーム・サーベルでガンダムに不安定な加減を誘った。



●サークルからコードル・ミサイルを撃つ。直にミサイルを撃つという発想は斬新で、攻防一体の戦術として彼の世に影響を残した。

ツィマット社主力MS開発の系譜

ジオニック社と並んで、ジオン公国における主要MS製造メーカーであるツィマット社は、ドムやゴックなど局地戦用のMSや、宇宙用推進力スラスターの開発などで高い実績を持つものの、ジオン公国軍の中核となる主力MSの分野ではツダ、ギガンと2度に渡り選定コンペティションで敗れることとなってしまった。

ツィマット社の機体は概して高速運動性や格闘性能など一芸に秀でているものが多いが、それゆえに非常に偏り的な機体となる傾向にあった。しかし、そういった同社の方針は、ある意味先見性のあるものであり、MS-09 ドムやMS-09R リック・ドムなど、ニーズにあった場所では、汎用型よりも高い実績を残している。

E.M.S-10
ツダ



●主力MSの座をザクⅡと争ったツダ。宇宙空間の高機動性は圧倒的で、パワー・スピードもザクⅡを上回っていた。しかし機体強度不足と過剰なエンジンパワーが空分分解事故を招く。またザクⅡと比べて高コストということもあり、制式採用は見送られた。





主なパイロット

ミハイル カミンスキー

アレックスを狙ってリボ
ー コロニーに潜入した。
サイクロプス座のパイロ
ット。アレックスとの戦
闘で戦死した。



武器・装備

ビーム サーベル

両腕の大型砲に1基ずつ収納されるビーム サ
ーベル。本機が運用する唯一のビーム兵器で、格闘
戦用に装備された。

専用ショットガン

敵機を撃ち出すケンプ
ファー用の専用火器で、作
動不良を起こしにくいス
ライドアクション型を使
用している。



ジャイアント バズ

背部に2基搭載するジャ
イアント バズ。大きな
破壊力を持つロケット砲
で、リック ドムなど
と同じものを使用する。



シュトルム ファウスト

両膝部分などに固定して
携帯する使い捨て熱暴
ロケットランチャー。移動
目標へ命中させるのは難
しいが威力は大きい。



ケンプファーは、多数の武装を携行できるよ
う取り付けラッチなどを機体の各所に設け、
ジャイアント バズなど強力な火器を運用す
る。しかしビーム ライフルは使用中にジェ
ネレーターの出力低下を招き、推進力など機
動力の妨げになるため装備されていない。

スペック比較

	ケンプファー	ジム	サルグ
機 高	43.5t	41.2t	42.1t
機 重	158000kg	65000kg	61500kg

➡ 1. サクに比べて頭部は小型となり、また格闘戦
を想定して、ボディと滑らかに一体化となる形状によ
り、モノアイを守るよう工夫されている。

➡ 2. 両腕の両サイドには 60mm機関砲を装備する。
これは連綿軍のガンダムで取り入れられた方式で、
頭を向けた方向にすぐ発砲できる利点がある。

➡ 3. 胸部前面装甲など主要部以外の装甲や機体前
面スカートも外し、また外板などの一部には肉抜き
の穴が開けられるなど、軽量化は徹底している。

➡ 4. 機体は分断して生産、広域な作戦場での
海陸空立てが可能な設計となっている。この
ため、主に特殊任務部隊へと配備されたとい
われている。

K Ä M P F E R

■ MS 18E

ケンプファー

Spec

- 頭頂高 17.7m ● 本体重量 43.5t ● 全備重量 78.5t
- ジェネレーター出力 1,550kW ● スラスター総推力 159,000kg
- センサー有効半径 6,100m ● 装甲材質：チタン セラミック複合材
- 武装：腰部バルカン砲×2、ビーム サーベル、専用ショットガン×2、ジャイアント バズ×2、他



「闘士」の名を与えられた 強襲攻撃用MS

MS・18Eケンプファーは、一年戦争末期にジオン公国軍が実施した統合整備計画によって開発された、強襲攻撃用MSであり、本機の型式番号末尾のアルファベット「E」は、襲撃（Einhauen）型の頭文字から、とられているとされる。

本機は敵陣へ電撃的に突入し、大量の砲火を浴びせて離脱するという強襲攻撃用MSであり、威力偵察や後方攪乱などに最適な設計がとられている。その設計思想はビーム兵器が一般的になりつつある一年戦争末期において、極めて合理的に割り切ったものとなっている。

それは強大なジェネレーター出力とスラスター推力を与え、それによる重量増加を機体の中心部分、すなわちバイタルパート以外の装甲を絞ることによって最低限に収めるという手法だった。ビーム兵器の前には装甲などとはそれほど役に立たず、また強襲型ゆえに多少の被弾は織り込み済みで、ひとまず帰還できればよいという考え方である。実際、数少ない戦線に投入された機体は、試作機であるYMS・18をベースにさらなる軽量化を施されたと言われる。こうして獲得した機動力と運動性能によって、本機は驚異的な敵防衛戦突破

能力を持つに至った。

一方、そのスベックを見てみると、軽量化されたとはいえ本機の機体重量はMS・14ゲルググよりも若干重い。それは、極めて高い出力、推力を持つこと、強襲型という使用用途上、加速速が繰り返されるなど、使用頻度も過酷なことが予想されるため、補給類の充実やフレームの補強や、バイタルパートの装甲の強化などがなされているためと考えられる。

統合整備計画に則って設計されていることから、実際の機体のベースはMS・14ゲルググをモディファイしたものであると考えべきだろう。そう考えると、同じく最前線での作戦行動を急頭とされているMS・14FゲルググM（長い作戦行動時間とある程度の耐震性が求められた）とは、対照的な機体であるともいえるし、こちらの方が専用の設計を与えられていたことは、その機体に求められる性能の特殊性が垣間見える。

また、統合整備計画らしくプロック構造が使用されるなど、メンテナンス性も高かった。これを利用し、一部の部隊では機体を分解して上で運搬し、現地の簡易な設備で組み立てて出撃という例が残されている。こういった面でも後方攪乱をするゲリラ部隊や、特殊部隊の使用にうってつけだったと言えるだろう。

新型ガンダム強襲作戦

地球連邦軍が新型のガンダムを開発していることを掴んだジオン公国軍は、特殊部隊・サイクロプス隊にこれの強奪または破壊を命じて送り出した。サイクロプス隊は、新型ガンダムが運搬されていた北極の連邦軍基地を襲撃するも取り逃がしてしまう。しかし新型ガンダムがサイド6のリボロコニーへ持ち込まれたとの情報により、これを追うこととなった。民間コンテナに偽装して持ちこんだケンプファーを中心に、ついに新型のアレックス奪取に成功したかに思われた。だが、アレックスに搭乗したテストパイロットのクリスチーナ・マッケンジー中尉により、ケンプファーは撃破された。基地を襲撃したサイクロプス隊も壊滅、計画は失敗に終わった。



▲アレックスは、ニュータイプ専用機として、パイロットの操縦に耐える高い機体運動性を自負して開発された機体。また追加機体装甲のチョバム・アーマーを装備した実用試験も行われたことが功を奏した。

ケンプファーの戦い

リボロコニーでのサイクロプス隊の新型ガンダム強襲作戦・ルビコン計画のために配備された本機は、分解された後にコロニー内に持ち込まれ、そこで組み立てられて出撃した。連邦軍宇宙空母グレイファントM所属のスカークレット隊を全滅させるなど高い戦闘力を示し、起動したアレックスと互角の戦いを繰り広げた。最後は撃破されたとはいえ本機の戦闘力がガンダムに匹敵する高いものだったことは証明されたと言える。機体名のケンプファーとは闘士の意味だが、潜入による奇襲という本来本機に求められた作戦でないとは言え、味方の支援が望みない中で勇躍に戦ったその姿は、名前にふさわしい活躍だったといえるだろう。



●リボロコニーの町工場のような設備で組み立て直されたケンプファー。高度を組み立て機など使わずに整備まで行えるのは本機の利点である。



●多数の武器を搭載して出撃するケンプファー。この武器搭載能力の高さというのもケンプファーの特徴であり、特殊部隊などに適した機体だった。



主なパイロット

シャア アズナブル

赤い彗星の異名を持つパイロット。ニュータイプであるアムロが集めるガンダム打倒を心に誓いジオングで出撃する。



武器・装備

胸部有線誘導5連装メガ粒子砲

前胸部に装備された本場のメイン武器で、機体から切り離しサイコミュによって有線誘導しオールレンジ攻撃を行う。



本体メガ粒子砲

機体の腰部分の左右に搭載されたメガ粒子砲。オールレンジ攻撃で射撃に誘い込んだ敵を攻撃するなど使用する。



頭部メガ粒子砲

コクピットがある頭部口部分に搭載されたメガ粒子砲。脱出力セル専用頭部の威力は大きい。



サイコミュを搭載し有線誘導によるオールレンジ攻撃が可能なジオングは、計13基のメガ粒子砲を搭載している。本機のメガ粒子砲は強力で、胸部の10基斉射によって一撃で戦艦を撃破する威力を持つ。その一方、近接防御用の武器などは搭載されていない。

スペック比較

	ジオング	ガンダム	ザクザク
身長	151.2t	41.2t	42.1t
重量	187000kg	55000kg	41500kg

➡1 乗組員にサイコミュの制御を行うメインコクピットは胸部にある。近接戦なら切り離された頭部だけでの戦術を行うこともできる。

➡2 サイコミュなど装置の小堅化が不十分で、全高23mという巨大機となった。これに胸が付くと、全高39mという歴史的MSの2倍となるという。

➡3 胸部にはもう一つコクピットを搭載している。これはニュータイプ以外のものが胸部と胸部に乗り込み、操縦と攻撃を分けて制御するためのだ。

➡4 機体各部にスラスターを搭載しており、推力の合計はガンダムの3倍を超える。このため巨大と重量の割に、高い機動力を持つことができた。

Z E O N G

■ MSN-02

ジオング

Spec

●全高：23m ●頭頂高：17.3m ●本体重量：151.2t ●全機重量：231.9t
●ジェネレーター出力：9,400kW ●スラスター総推力：187,000kg
●センサー有効半径：81,000m ●装甲材質：超硬スチール合金
●武装：胸部メガ粒子砲、本体メガ粒子砲×2、胸部有線誘導5連装メガ粒子砲×2

22m

21m

20m

19m

18m

17m

16m

15m

14m

13m



祖国の名前を付けられた ジオン公国最後のMS

MSN-02ジオングは、ニュータイプ能力を戦闘に利用すべく開発されたサイコミュ搭載型のMSである。

本機の開発でもっとも問題になったのは、大型のサイコミュ装置をMSのサイズにどう搭載するかであった。本機は全部そのMSサイズであるが、これは完成時に装填される予定だった脚部がない状態でのことだ。そのため完全な形になると、ザクの2倍を超えるサイズになる予定だった。

だが、これでもサイコミュを搭載したMAN-08エルメスやMAN-03ブラウ・Pノなどのモビルアーマーよりはるかに小さく、むしろこの小型化の成功によりジオングが誕生したとも言える。また、実証機であるMSN-01から本機と同じレイアウトが採用されており、その開発当初から宇宙機動戦用機として計画されたと考えられるべきだろう。

ジオングのメイン武装は、両腕部に搭載された5連装メガ粒子砲で、これを使用しオールレンジ攻撃を行うことができた。エルメスの無縁誘導式のビットという先例を考えると、退化したようにも見える。しかし、火力がエルメスなどに比べ低いこと（それが通常MSの6倍以上の出力を誇る）、二

ユータイプ非搭載でも機能すること（機体の操縦とメガ粒子砲の砲撃を二人で分担して行えるような工夫もされてた）と、それに対する信頼性の問題など、有様式が採用された。また、このような限定的な能力に限ることでもサイコミュも小型化が可能だったと考えられる。こういったことを考えると、本機はエルメスと同じ目的で作られたわけではなく、あくまでモビルスーツ的に使用するものが考えられていたと思われる。つまり、戦線深く侵攻する乱戦の中での使用が目的であり、ニュータイプ型のモビルアーマーのような「見えざる移動砲台」ではなかったと考えるべきだろう。

こうした非ニュータイプにサイコミュ兵器に進じた攻撃を行わせる研究は、後にインコム・システムなどが開発される土台となったと考えられる。また、頭部のコクピットは緊急脱出用のカプセルとしての能力も与えられていた。このアイデアもまた、後に全天周モニターとリニア・シートを搭載したインジエクションボット式のコクピットへとつながるものとなったのだろう。ジオングは一見極めて特殊な機体に見えるが、その技術的トリアールは、後世のMSなどへ大きな影響を残した部分も数多く見受けられる。そう言った意味では本機の本質はもっとと見直されるべきなのかもしれない。

ザクによる実験とパーフェクトジオング

ジオングの開発以前、サイコミュをMSに搭載しての検証のためのザクを改造しての実験機が試作された。それがサイコミュ・システム高機動試験機と呼ばれる機体だ。これによるテストでサイコミュの問題があまり出され、ジオングの開発に活かされたと言われている。この機体も開発はサイコミュ型だったが、機をAMBAC装置として利用するという構想もあり、それに即してジオング用の脚（歩行ユニット）の開発も進められていた。この歩行ユニットを装備したものは通称パーフェクトジオングと呼ばれているが、ジオングとの性能の違いや、脚があるメリット、デメリットについてなど、課題は実証することはできずに終わった。



MSN-01
サイコミュ
高機動試験機ザク

ザクをベースにサイコミュと大型スラスタを搭載した高機動力の実験機。



MSN-02
パーフェクト
ジオング

脚部はA・バオア・クー内で開発製造されたと考えられる。戦線から失われたと考えられる。

ジオングの戦い

一年戦争の最終決戦となったA・バオア・クーの戦いにおいて、先の戦線でゲルグを失ったシャア・アズナブルは、最新型のジオング搭乗の命がなされた。少なからずニュータイプの素養を見せていた、シャアに期待しての機体だったが、シャアは初めて乗る機体で戦線を突破し、多くの連邦軍MSを破壊するなど、ジオングを使いこなしていった。しかしガンダムのアムロ・レイとの決戦にシャアがこだわった結果、機体の本体は撃破され、何とか頭部メガ粒子砲でガンダムを半壊させるに終わった。ジオングはその高い性能のポテンシャルは見せたが、戦局に対してはほとんど何も寄与せず、混戦の中で失われることとなってしまった。



★スカー内部のスラスタなどの大出力によって、高い機動力を発揮したジオング。宇宙戦において脚がないことが不利になるというわけではなかった。



★本体から分離してオールレンジ攻撃を加えるメガ粒子砲。有線式のケーブルやスラスタにより制御されているのが分かる。



主なパイロット

エルウィン キャデラック

カスベーン戦艦大隊オッゴ第2小隊隊長。小隊を率い運兵車ボール部隊と戦い戦死させた。敵演説と共に砲撃を受けて戦死。



武器・装備

ザク マシンガン

ザク マシンガンを機体右側のアタッチメントに固定して使用する。アタッチメントは回転上下や後方に向けられる。



ザク バズーカ

機体右側のアタッチメントには、ザク マシンガンと付け替えてザク バズーカを固定し使用することもできる。



ロケットボッド

機体左側アタッチメントに装備される6連装ロケットボッド。右と同じように回転させることで広い射角を確保している。



シュトルム ファウスト

ロケットボッドの代わりに、シュトルム ファウストなどのMS用の携帯兵器を固定具によって装備することもできる。

O G G O

■ MP 02A

Spec

●全高：11.6m ●全長：14.7m ●本体重量：57.0t
●ジェネレーター出力：976kW ●スラスター総推力：48,400kg
●装甲材質：超硬スチール合金
●武装 6連装ロケット弾ポッド、ザク マシンガン、ザク バズーカ、他

オッゴの武装は、ザクなどが使用していた既存のMS用火器を装備運用できるように設計されていた。これらの武装は、開戦前から製造されてきたため数的に余裕があり、またビームライフルなど違い、旧来の製造ラインで急造製造することも可能だった。

スペック比較

	ザク	ボール	オッゴ
全高	5.2m	17.2m	57.0m
全長	10.5m	14.7m	14.7m
重量	4,300kg	24,000kg	45,400kg

➡1/ 頭部のモノアイなどにはザクの技術が応用されている。ただモノアイ自体は固定式で、頭部を動かすことで視野を増強するようになっている。

➡2/ 脚関節を固定連結するためのアタッチメント。機体の左右に装備されている。ザク用携帯兵器のほとんどがこれにより運用できるようになっている。

➡3/ 胴体正面中央にハッチがあり、奥のコクピットへとつながっている。左右の内側部分には融合炉や燃焼室、酸素や推進剤タンクなどでめめらる。

➡4/ 機体下部には折れたみすの作業用のマニピュレーターアームを装備している。これに武器を持たせて精鋭戦を行うことも可能だった。



ザク用パーツなど流用して 生まれたモビルボット

連邦軍がRX-78ガンダムやRGM-79ジムなどMSの開発に成功し、戦線に投入し始めると、ジオン公国軍は数において劣勢になることは明白であった。そんな状況を打破すべく、ザクなど既存のMSの技術やパーツ、武装などを流用して短期間に大量生産できる機動兵器が開発されることとなる。それが駆逐モビルボットと呼ばれたMP-02Aオッコである。

その設計思想は、地球連邦軍のモビルボットRB-79ボールの影響を受けている。しかし、ボールが作業用のボットを戦闘向けに改良して誕生したのに対し、オッコの基幹技術の多くはザクのそれが応用されている。

核融合炉は必要がなくなった地上用のMS-06JザクⅡのものを利用、センサーもモノアイが限定的に使用されている。武装も、ザク系のものでそのまま運用できるアタッチメントを装備し、火力についてはザク同等の性能を確保している。またそれに応じて火器管制システムもザクのものでそのまま使用されていると考えられる。

実際、宇宙での使用に限定すれば出力、推力から考えても、AMBAC機能を除けば、ザクと同等の性能があると考えても良いだろう。さらに機体の

大半は推進剤タンクとなっていることからAMBAC機能がなくても、宇宙空間でそれなりの機動と作戦行動時間を確保できていると考えられる。

また新兵でもそれなりの戦闘が行えたことから操縦も容易だったようで、戦術や戦法の理解から、経験を必要とされる以外の任務に投入することに限定すれば、兵器も搭乗員も促成的に生み出せるという利点があった。

このように、総合的には簡易ザクと言っても良いオッコだが、実際の評価は散々と言ってもいいものだった。連邦軍からは「ジオンのゴミ箱」などと言われたとされる。これは、その外見を揶揄する言葉とも言われるが、実際の評価も当然含んでいるのだろう。

確かにその戦闘力においては、ボール以上と評価することもできる。しかしボールは遠距離射撃や対空戦闘など、当初よりMSを支援するサポート役に徹することで、その戦術的価値を確立したのに対し、オッコはその成り立ちから使用方法に至るまで、簡易MSであり過ぎたのである。

実質的な最終決戦となったア・バオア・クーの戦闘に部隊単位で投入されたが、その戦闘記録は決して芳しいものではなかった。それは、本機の性能云々と言わず、全てが簡易で、促成的だった本機のプロジェクト全体に対する結果だったと言ってもいいだろう。

ボールとオッコ

地球連邦軍は主力MSジムの火力支援用機としてボールを開発した。しかし実際にはMS部隊なしでボール部隊単独の投入や、ジム部隊がいたとしても、後方からの支援砲撃ではなくジムと並んで一斉に敵基地に突入していくという本来の使用法以外にも使われていたようだ。オッコも本来はボールと似たような役割を想定していたが、運動性能や武装の種類の多さなど、かなりの点でオッコの方が優れていと言われている。しかし戦勝の勝利はボールを使用した連邦側に傾いていた。大量に投入されたボールと、わずかの配置に終わったオッコ。時にライバル機と呼ばれるこの両機の数の差、これが両国の力の差ということもできるだろう。



●標準型のボール。機体上のキャノン砲以外、これといった武装は装備されていない。推力が低い運動性能は高くはない。しかしミニビュレーターを使っての格闘戦を行うことはできる。

●通常のボールの他に、対空キャノン砲を2連装にする対空型のK型も存在していた。

オッコの戦い

ア・バオア・クーの戦い直前に編成されたカスベン大隊（大隊長はフォン・カスベン大佐）にオッコは配備された。訓練も訓練を受けただけで戦闘経験もない即応のパイロットたちばかりで、小隊が組まれ、一年戦争最末期の戦闘に加わることとなった。月面裏面域では連邦のボール部隊と戦闘を行い、これに勝利するが小隊長のキャデラック曹長は捕虜を移送中にサラス巡洋艦からの砲撃を受けて機体と共に戦死した。またア・バオア・クーの戦いでは、激戦の結果わずか9機が母艦であるヨーツンヘイムに帰還できたという結果となった。数の劣勢や戦場が不利なこともあり、オッコの真の実力が計れたかどうかは不明である。



●砲撃であるヨーツンヘイムで出撃の時を持つザク・バズーカ隊のオッコ。近くにいる人間との比較で分かっており、意外とその機体サイズは大きい。

●連邦軍ボール部隊との戦闘のため出撃するカスベン大隊のオッコ小隊。この時は左右アタッチメントにザク・マシンガン、ロケットボッドなどを装備している。

ジオン公国軍MSとベズン計画



ジオン公国の軍需工場や開発研究所もあったと言われる小惑星ベズン。大戦末期にこの地で進められた新型MS開発計画は、既存のMS技術を推し進め、次世代を担うような、それこそ未来志向の機体を多数誕生させている。このベズン計画と、そこで誕生した機体について触れてみよう。

ベズン計画の全貌とは どのようなものだったのか

当初はジオン公国軍の優位で推移した一年戦争だったが、連邦軍によるMSの生産開始と、軍の編成再編が進められることで、ジオン公国軍は次第に劣勢になっていった。こうした戦局を打開するためにもジオン公国軍はMSのいっそうの拡充を図り、局地戦専用MSを中心とした、新型機の開発を進める方針を執った。

しかし誕生したばかりのMSというテクノロジに、ジオン公国では「どのようなコンセプトを持たせるのか」という課題に関しては、まだ未定打と言ったべきものがなく、実現が到底難しいもの、現実離れしたもの、そうした計画が多数あったと言える。

そんな中、小惑星ベズン基地において進められたMS開発計画、いわゆるベズン計画は、連邦軍も戦後に調査対象リストの上位にするほど、注目されて

ていた計画であった。

このベズン計画は、大戦末期に進められたもので、ジオン公国のMS生産工場の一つであった、「小惑星ベズン」の名を冠して呼ばれているものの、統合整備計画のような、一つの目的を果たすための大体系的な計画ではなく、総称的なもので新たなMSの可能性を探るべく、技術の追求や新戦術を念頭に置いた新兵器開発など、即戦力だけでなく実験的要素が強いものも多い。

実際、ベズン自体、ジオン公国軍のMS生産拠点とすべく新たに整備されたともいわれている場所である。それまでの生産拠点を担っていた、ア・バオ・クーやグラナダなどが、本土防衛の拠点として要塞化される流れの中で、それらの地域にある生産拠点を、疎開的な形で、自国が保有する小惑星へ移動したと考えられるだろう。そういった意味で、ジオン公国のMS開発や生産機能を維持する側面もあったことは疑う余地がないだろう。

後世に伝えられた ベズン計画の遺産とは？

実際、開発された機体群を見ると、ベズン計画の中には、そのいくつかが後のアクシズ（ネオ・ジオン）勢力へ流れたとも考えられる機体が存在する。そのため連邦軍によって接収されたデーターや機体が、計画の全貌であるかは正直判断しない。未だに謎の多い計画といえる。

全貌が明らかになっていないことも手伝って、よくキワモノ的と考えられやすい同計画だが、以外に真つ当で革新的な部分を含んでいたことは、間違いないだろう。その象徴的な存在がMS-11アクト、ザクだ。

本機はMS-06ザクIIをベースにしたが、抜本的な性能向上を果たすことを目論んだものだ。一説によると、そのジェネレーター出力はMS-14ゲルググとほぼ同等といわれる。そのため、本機がゲルググと同型のジェネレ



◆グリプス戦役時に
実戦投入されたアクト・ザク。戦後は軍
縮減傾向が強かったはず。それゆえ稼働で
きる機体は、たとえ
敵陣営のMSとい
えど、優れた性能を
有しているならば、
貴重な戦力として考
えられていたのでは
ないだろうか。





MS-10
ベズン・ドワッジ

ベズン計画で誕生。リック・ドムの発展型としてその重装甲を活かした対MS戦闘用MS。格闘戦用の肩部スパイクを装備し、機動力向上のためのスラスターなどを追加している。陸戦用として開発されたドワッジとは別の機体である。



MS-11
アクト・ザク

ベズン計画で誕生。一年戦争初頭の大勝利をもたらしたMS-06 ザクⅡをベースにして、連邦軍のガンダムに使用されたといわれる、各関節部へマグネット・コーティング技術などを取り入れた機体。グリプス戦役などで実戦投入もされた。

ターを搭載していた可能性も考えられる。
また、本機に搭載されたマグネット・コーティングも注目すべき点だ。この技術は、連邦軍のRX-78ガンダムなどに用いられたことはよく知られている。しかし、ジオン公国軍のMSの多くは、流体バルスによる駆動で、関節部を動かしている。連邦軍で採用されたフィールド・モーターとは技術的な優劣は判然としなが、マグネット・コーティングは、フィールド・モーター用の技術であることは間違いない。

そう考えると、マグネット・コーティングだけでなく、駆動系全体も連邦系の技術をも取り込んだということであり、ベズン計画の柔軟性と貪欲さが伺える。
実際、連邦軍、ジオン公国軍の技術的統合が行われた、第2世代MSには、外見に見て、一部フィールド・モーターと流体バルス駆動を併用しているように見える機体も多い。こうした事象からアクト・ザクの成果が応用されている可能性も高いだろう。それに加えて、アクト・ザクそのものが、グリ

プス戦役などでは実戦に投入もされている。
また、MS・10ベズン・ドワッジは、同じようにMS・09ドムの強化型であるMS・09Gドワッジと外見が違うため、区別するための呼称と推察される。また、本機は宇宙戦用のMS・09リック・ドムの発展型で、陸戦用のドムの発展型といえるドワッジとは、別の機体ともいわれる。
しかし、もともとリック・ドムは陸上用のドムが先行して開発される中で派生した機体であり、宇宙戦用に適した形態に変更されるのは当然とも言える処置だ。そういった意味では、ベズン・ドワッジとドワッジの間で、基礎構造は外見よりも共通性が高い可能性もあるだろう。いづれにせよ、ドム系統の発展型といえ、型式番号が異なるのも、機体整理を行うため、便宜的に与えられたのではないだろうか。
さらに決定打といえるのは、MS・17ガルバルディアαに他ならない。MS・14ゲルググとYMS・15ギャンをベースに発展させた本機は、その後地球連邦軍、アクシズ（ネオ・ジオン）双方で開発が継続されている。
こうした後世へと繋がる一種の先見性のある技術が多く用いられていたベズン計画というMS開発計画自体の評価を、再考する意味は極めて大きいと言えるだろう。



◀ガルバルディアαのジオン系発展型といえるガスエル（写真右）。ガルバルディアβと異なり、性能面で大幅なパワーアップを果たしている。やはり、ジオン直系といえる技術継承をしたアクシズの方が、データを有効に活用できたということか。



◀ガルバルディアαの連邦系発展型といえるガルバルディアβ。次世代MSが台頭しつつあったグリプス戦役時になると、旧式化しつつある宇宙戦用の機体ではあったが、運用面で要求される性能は、十分クリアしていたはずである。



G I G A N

■ MS 12

ギガン

Spec

- 全高 16.2m ●頭頂高 13.9m ●本体重量：71 t
- ジェネレーター出力 736kW ●スラスター総推力 48,000kg
- 装甲材質 超厚ステール合金
- 武装 4連装120mm砲、180mm無反動 他

要塞など拠点防衛用に開発された移動砲台機

ベース計画で誕生したMS 12ギガンは、遠距離支援用に大型砲を搭載した機体で、要塞などの基地防衛を想定して開発された。

機体の分類としてはMSとされるが脚部はなく三輪の走行ユニットで移動するなど、移動砲台と呼んでも良いような機体である。実際、要塞戦では移

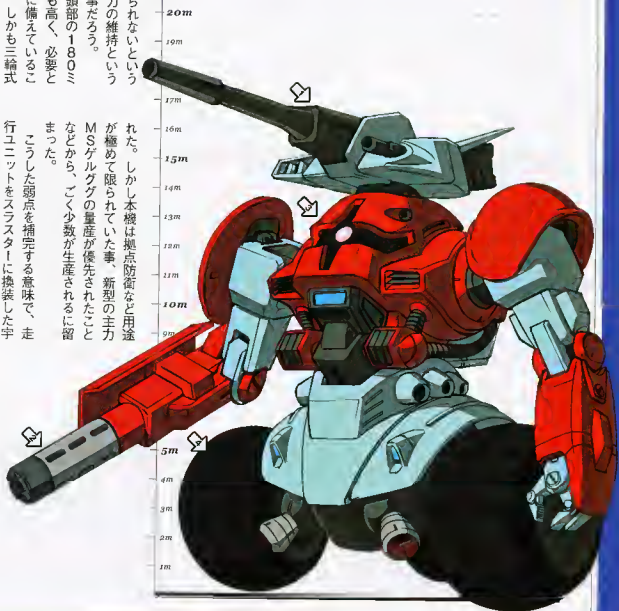
- ➡1/頭部に搭載された180ミリキャノン砲。実弾弾を打ち出す無反動砲で高い破壊力を持つ。キャノン砲の左側には対歩兵用などの機関砲も搭載する。
- ➡2/右腕に搭載された4連装120ミリ機関砲。逆の左腕にはクローアームが搭載されている。ツラのように爪指を打ち出すなどはできない。
- ➡3/水中用MSのような形状の頭部。その下の胸部には操縦手と砲手を乗せるための槽座式のコックピットを搭載している。
- ➡4/三輪式の走行ユニット。重力下での走行性能が高く、背部や腰部などに搭載したスラスターによって、無重力下での運用も可能としている。

動攻撃は敵に射点を知られないというメリットがあり、火力の維持という点では有効に作用した事だろう。

能力的にも搭載する頭部の180ミリ無反動砲などの威力も高く、必要とされる砲撃性能は十分に備えていることから量産が決定した。しかも三輪式は陸戦性も高く操縦が容易で、パイロットの養成も短時間で済むなど、追いつめられたジオン公国軍にとっては、それなりにメリットがある機体と思わ

れた。しかし本機は拠点防衛など用途が極めて限られていた事、新型の主力MSゲルググの量産が優先されたことなどから、ごく少数が生産されるに留まった。

こうした弱点を補完する意味で、走行ユニットをスラスターに換装した宇宙空戦機動型も想定されていたといわれるが、すでに同様のコンセプトの機体はオグとして実用化されており、実現性の程は定かでない。





G A T S H A

■ MS-13

ガッシャ

Spec

- 頭高: 15.1m ● 本体重量: 89.7t
 ● ジェネレーター出力: 1,076kW ● スラスター総推力: 42,900kg
 ● 装甲材質: 超硬スチール合金
 ● 武装: 4連装ミサイルポッド×2、山越えハンマー

22m

21m

20m

19m

18m

17m

16m

15m

14m

13m

12m

11m

10m

9m

8m

7m

6m

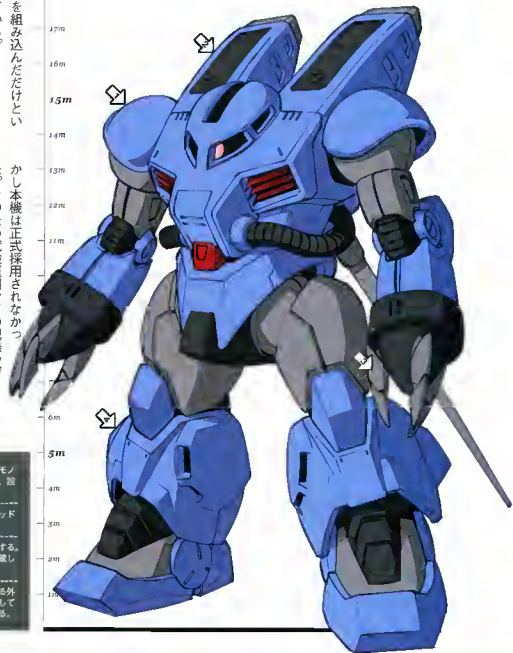
5m

4m

3m

2m

1m



宇宙空間での強襲突撃用に開発された試作MS

MS-13ガッシャは、宇宙戦闘においてリック・ドムとの連携による強襲作戦などを想定してベズン計画において開発された機体だ。

両腕にはクロイ型ミニビュレーターを搭載しているなど、まるで水中用MSを宇宙に持ってきたような趣だが、本機に対しては、宇宙用機にスコック

の高い戦闘能力を組み込んだだけという評価が下されている。

本機の武装は、この両腕のクロイ・アイアン・ネイル（コンパクト・ネイルとも呼ばれる）と両肩部に搭載された4連装ミサイル・ポッド、そして携行武器として特殊ハンマー・ガンを装備している。これは投擲武器で、月面上で使用した場合、月の山を越えて目標に到達するということから、山越えハンマー^①の俗称を与えられた。し

かし本機は正式採用されなかった。そのため試験運用などの記録やデータもなく、ましてや山越えハンマーの着弾観測の方法もはっきりしない。遠距離の投擲をいかにコントロールするかなど、不明な点も多く、その実用性も疑問点が多い。

このようにかなり謎の多い本機であるが、開発についての情報は、連邦軍のスパイによって察知されており、戦後は研究材料になったとされる。

① 外見は水中用MSに類似している。特にモノアイ部分などはスコックに非常に良く似ており、設計や部品が共通されているかもしれない。

② 両肩部には縦列式の4連装ミサイル・ポッドを搭載している。

③ ズゴックと良く似たクロイを両腕に搭載する。しかし冷却の問題があり、ズゴックでは腕に内蔵していたメガ粒子砲は搭載していない。

④ 胴体や腕部など全身に装甲を著しきる外見。この装甲を武器として強襲作戦の先方として敵陣に突入することも想定されていたと思われる。



G A L B A L D Y α

■ MS-17

ガルバルディ α

Spec

● 頭頂高 18.4m ● 本体重量 41.7t
● 武装 ビーム・サーベル、ビーム・ライフル

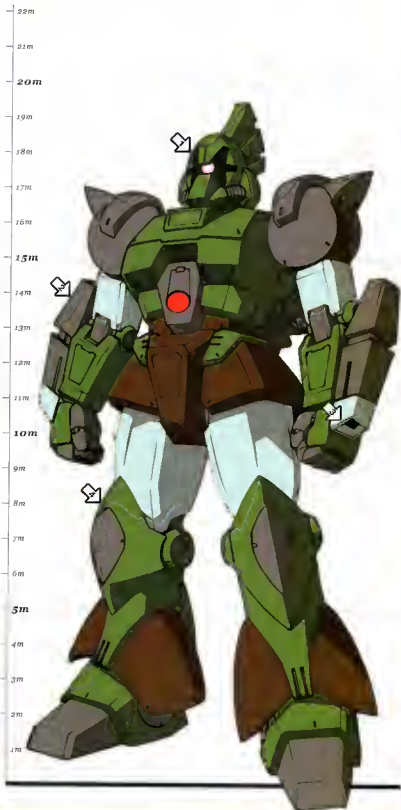
ギャンの性能の付与を 目指したゲルググの後継機

主力MS選定でゲルググに破れたとされるYMS-15ギャンだったが、その格闘戦闘能力は捨てがたく、ゲルググにギャンの格闘能力を付与する方向で、ベズンで開発されたのがガルバルディであると考えられる。しかしその一方でギャンを再設計してゲルググとの部品共用化を図り、格闘戦等能力はそ

のままにビーム・ライフルの運用を可能とした機体とする資料も存在する。ベズン計画自体がその詳細が明らかになっていないため、真相は不明だ。

本機は陸戦用のA型、宇宙戦用のB型の2タイプが開発されたといわれている。そのうちのA型は大気圏内の飛行の実現を目指し、軽量化やスラストの増設などが行われ、

開発が続けられ、機体自体には抜群の運動性能や航続力を持たせることに成功したが、パイロットがその運動性能の負荷に耐えられず、試験時は従来機と変わらぬレベルに留められたといわれている。こうして両タイプとも開発は停滞し、このまま消えるかと思われた。しかし一年戦争後に接収した機体に連邦軍は着目し、開発の継続を決定。これが後にRMS-17ガルバルディβへと発展していくのだ。



➡1. ゲルググの雄姿を感じさせる顔部のデザイン。ただしモノアイの可動範囲はかなり広いものになっている。

➡2. シールドの形状はゲルググのものと似ているが、サイズはかなり小さい。シールドのサイズはギャンに近いものとなっている。

➡3. 胸部前面に設けられた格闘口は、ゲルググともギャンとも違う配置と形状になっている。

➡4. ギャンに対して10%もの軽量化がされていて、上半身も下半身もよりユーザンレスでスマートな印象となった。



ジオン公国

S U K I U R E

スキウレ

MSの火力を補うため
開発された移動砲台

スキウレはベズン計画で開発された兵衛群の一つである。

主にザクなどのビームライフルを運用できない機体にも、強力なビーム兵器を使えるようにすること、そして宇宙空間での高い機動性や航続距離の伸張などを図ったMS搭載型の移動砲台といえる。

搭載した巨大なメガ粒子砲の威力は、強力でMA・05ビグロのものを流用している。配備されれば大きな戦力となると期待されたが、正式採用とはならず数機が製作されるにとどまり、月のグラナダ基地防衛用に配備された。

ただし、実際にはグラナダ戦は行われていないため戦闘記録は残っていない。だが、後のラプラス戦争でネオジオン残党が所有し、実戦で使用されたという。



ジオン公国

J O R M U N G A N D

■ QCX 76A

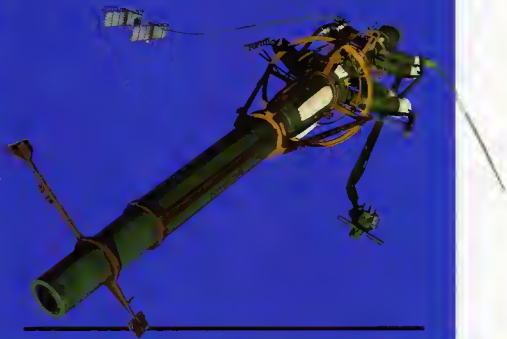
ヨルムンガンド

MSの登場で存在意義を
失った艦隊決戦砲

地球連邦との戦争が避けられない中、連邦軍の艦隊を撃破する目的で開発されたのが有効射程300キロのプラズマビーム砲、ヨルムンガンドだ。

その全長は231メートルと長大で、運搬時には砲身を3分割して運び、現場で組み立てを行う必要があった。

敵の射程外から1撃で戦艦を沈める



威力を持つが、正確な射撃を行うには、前線からの敵位置や着弾修正の情報を必要とする上、発打たびにザクの核融合炉を3基も必要とするなど、コストがかさむものだった。こうした運用面での問題を多く抱えた、非常に前時代的な兵器といえた。

ルウム戦役において試作機が実戦に投入され戦果も挙げている。だが、より効率的なメガ粒子砲が登場し開発中止となった。



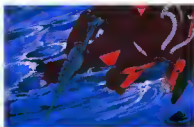
主なパイロット

ライラ・ミラ・ライラ

地球連邦軍ガルバルディ
隊隊長で階級は少佐。グ
リプス戦後でエウゴの
旗艦アーガマをデスター
ン部隊と共に迎撃した。



武器・装備



ビーム・ライフル

ゲルググのビーム・ライフルを強化発展させたタ
イプを使用。カートリッジ式Eバックの交換によ
り連射が可能。

ビーム・サーベル

肩にビーム・サーベルを
収納。ギャンで装備され
たようなビーム・サーベ
ルとは違い、連邦軍仕様
となっている。



シールド

連邦軍仕様の伸縮式シー
ルドを装備。シールド内
にミサイルを搭載するの
は、ギャンのミサイル・
シールドの影響だろうか。



ガルバルディβはジオン公国軍から接収した
機体を発展させただけに、ビーム・ライフル
などもジオン系の装備を元に進化させたもの
が搭載されている。その一方でビーム・サー
ベルなど連邦系の技術も融合された、いわば
ハイブリッドな装備となった。

スペック比較

	ガルバルディα	ハイザック	ジムⅡ
全高	22.0m	20.0m	19.0m
重量	36.3t	38.7t	40.5t
主武器	ビーム・ライフル	ビーム・ライフル	ビーム・ライフル
推力	63200kg	64800kg	62000kg

➡1/ 胸部は元となったガルバルディαよりも、そ
のルーツであるゲルググにより近い形状となった。

➡2/ ガルバルディαでは腰部にあったコクピット
だが、全周視野モニターとリニアシートによる新
型コクピットを納めるため左高脚に配置。

➡3/ コクピットの移動と共に胴体の形状も変化した。
胸部のボリュームが大きくなっている。全体として
は装甲が厚くされスマートになった。

➡4/ 高速度機動だったガルバルディαのB型に、
駆動化やスラスターの改良などが加えられ、さら
なる高機動な機体へと生まれ変わった。

G A L B A L D Y β

■ RMS-117

ガルバルディβ

Spec

- 全高: 22m ● 全重量: 36.3t ● 全備重量: 56.9t
- ジェネレーター出力: 1,507kW ● スラスター総出力: 63,200kg
- センサー有効半径: 9,200m ● 装甲材質: チタン合金
- 武装: ビーム・サーベル×2、ビーム・ライフル、シールド・ミサイル×2

22m

21m

20m

19m

18m

17m

16m

15m

14m

13m

12m

11m

10m

9m

8m

7m

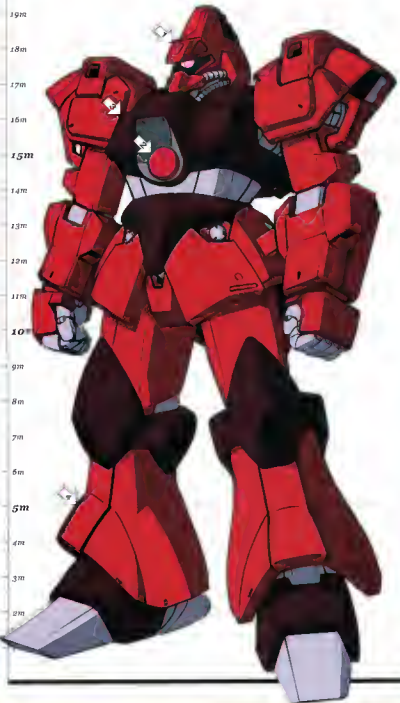
6m

5m

4m

3m

2m



ハイザックを上回る性能を持つ高機動MS

一年戦争末期、ジオン公国軍が推進したベズ計画により誕生したガルバルディア(B型)だったが、機体自体は高性能ながら高機動であるがゆえのバリエーションの肉体的負担の問題や、戦局の悪化などで完成には至らなかった。戦後これを接収した連邦軍は、その高性能に注目、さらなる開発を決定し、誕生したのがガルバルディアだ。しかしいくらか元が優れた機体であつても、ただちに量産、制式配備というわけにはいかなかった。バリエーションの肉体的負担という点は長らく決めた手となる対策がなく、本機が実用化されるのはデブス紛争を越えてグリブス戦役の前ということになってしまった。連邦軍がガルバルディアに加えた改良は細部にわたるが、特に全周固周モニターとリニア・シートを搭載した新世代コクピットの搭載が、バリエーションの肉体的負担の軽減や高機動時の機体状況の把握を容易とし、機体の基本性能をフルに発揮できる下地を作ったと考えられる。しかし全周固周モニターのコクピットは、以前のコクピットに比べて大きな設置スペースを必要としたらしく、それまでの腹部から左胸部へ変更する形で設置され、胸部下側中央のコクピットハッチから乗り込む形

式に変更された。

これに加え、装甲材をチタン系合金に変更し、さらに薄くすることによる軽量化や、スラスタの変更による推力の向上など、さらなる高速性と高機動力を持つ機体とするための手が入れられている。これによりグリブス戦役前の時点において、試作実験機を除いた連邦軍機の中では、機動速度や空間戦闘能力においてはひとつ抜けた機体となった。

また連邦系の武器技術が取り入れられ、ビーム兵器を主武装とすることで火力なども強化され、その総合的な戦闘力はティターンズが制式採用したハイザックを凌駕し、ムーバブル・フレームが使われた第2世代MSのマラサイなどと同等とまで言われた。その反面、ベスとなったガルバルディア(ガルバルディアBの誕生により、以前のタイプはガルバルディアと呼ばれるようになった)ほどではないが、使いこなすには高度な操縦技術が求められる。そのため配備は機体月面のグラナダやルナツーなどの精鋭が集まる防衛部隊に配備されていくこととなった。本機は優れた機体特性と優秀なバリエーションたちによってグリブス戦役の前半で活躍するも、第2世代MSから可変機構を有する第3世代MSが主力となっていく時代の流れの中で、徐々に姿を消していった。

第1.5世代MSの中で

このガルバルディアをはじめ、グリブス戦開戦直前に主力となっていたMSの多くは第1.5世代MSなどと呼ばれることがある。これは後の第2世代MSが全周固周モニターとリニア・シートとインジェクションボッド、ムーバブル・フレーム、ガンダリウム合金製装甲を全て搭載していたのに対して、そのいずれかは搭載していたが、全てを満たしていない機体を、過渡期的機体と呼んだものだ。総じて第2世代MSの方が高性能であったが、このガルバルディアなどは第2世代MSに劣らぬ性能を持っていたといわれる。これは配備されたが精鋭部隊であるがゆえ、と言うものもあるだろうが、MS-14系の設計思想の確かさも証明しているとも言える。



RMS-108 マラサイ

アナハイム・エレクトロニクス社で開発された第2世代MSマラサイ。ティターンズに対して量産配備された。バランスの取れた高い基本性能を有していた。

ガルバルディアBの戦い

グリブス戦役初期において、ルナツー艦隊のサラミス級超洋艦ボスニア所属のガルバルディア部隊は、ティターンズに協力してエウゴの旗艦アーガマ追撃戦に加わった。派兵のライラ・ミラライをはじめ、ガルバルディア隊はティターンズ以上にアーガマ部隊のリック・ディアスとガンダム Mk-II を苦しめた。しかし最終的にはニュータイプの能力を発揮しはじめていたカミーユのガンダム Mk-II の前に撃破されてしまった。また、その後もガルバルディア隊はティターンズと共に行動し、エウゴのジャブロー降下作戦阻止のために、バリエーションを装備した大気圏突入降下を行ったという記録も残されている。



超洋艦ボスニア所属のガルバルディア隊。ティターンズに編入される形で、その要請を受け部隊はアーガマ攻撃のために出動することとなった。



エウゴが奪取したガンダム Mk-II と戦うガルバルディアB。最終戦のガンダム Mk-II に対して互角に渡り合い、その高い機動力を遺憾なく発揮した。

一年戦争を経て 継承されるジオンの系譜

小惑星アクシズが地球圏への帰還を果たしたグリーブス戦役期、ジオン残党を主力としたアクシズ（ネオジオン）にとって、ティターンズ、エウーゴなどの地球連邦系勢力は、強大な組織であったに違いない。

ネオ・ジオン系勢力が展開した様々な交渉や、軍事的行動の傾向をひも解いていくと、その根底には戦力の差を埋めるための意図が見えてくる。状況に応じてティターンズ、エウーゴと勢力を乗り換えて戦力を温存し、また連邦軍に対してアドバンテージのある金属系やサイココミュ系の技術を交渉材料とするなど、小勢力ゆえの立ち回り、激動の時代を乗り切っていたことがうかがえるのである。

特にグリーブス戦役期においては、作業用MSがベースのガザCを主力MSとするなど、低コストで量産可能という側面を見せつつも、新機軸を投入する機会を持っていた。

ネオ・ジオンが狙っていた主導権を握るための機会、それはグリーブス戦役でティターンズと、エウーゴが疲弊したタイミンに他ならない。ティターンズが首魁を失い滅亡し、エウーゴも戦力的に減衰を見せる。グリーブス戦役が終結したと同時に第一次ネオ・ジオ

ネオ・ジオン技術の系譜

1 旧ジオン公国の系譜

旧ジオン公国のMSとの関連を感じさせる機体群



グラフ

④
MS-J

右腕のフィンガーランチャー、近接戦を重視したコンセプトなど、グラフを彷彿とさせる。



ジャン

④
R・ジャジャ

近接戦闘時の発達官用カスタム機。騎士を思わせるシルエツトも関連性をイメージさせる。



ゲルググ

④
リデルグ

右腕にベースがゲルググである。だがキュベレイのリングバインダーのコンセプトも垣間見える。



ガルバルディ

④
ガズアル

ネオ・ジオン側におけるガルバルディの発展形。特徴が踏襲されている機体も存在した可能性も。



ジオング

④
ハンマ・ハンマ

ドーベン・ウルフ

関節性は薄いのが、過剰操作アームを論議するという共通性。ただし、ドーベン・ウルフはサイコ・ガンダム Mk-II からフィードバック。

を受け継ぐ

ネオ・ジオンのMSは、様々な技術の流入によって成り立っている。

本項で取り上げる旧ジオン公国の系譜を中心に、どのような技術の系譜があるのかを見てみよう。

ン戦争が勃発したことから、ネオ・ジオンにとって絶好の機会到来だったことがわかるだろう。

ネオ・ジオンの本気は、そのMSラインナップからもうかがえる。都市制圧戦を想定したガルスJ、支援攻撃を目的としたスズ、地球進行を意識したドライセンなど、ガザCのような意図しのぎではなく、明らかに目的のもと、確固たる兵器体系を練り、MS開発を行っていることがわかる。

特にスザやガルスJなど量産機を局地専用とすることでコストの軽減と生産性の向上を実現、一方でエースパイロット、ニュータイプパイロット用にはコスト度外視した高性能機を配することで、エウーゴが運用しているガンダムチームなどへの抑止力とした。これはかつてジオン公国軍が展開した兵器体系そのものであり、ネオ・ジオンはその流れを踏襲することで攻勢に転じた。

グリプス戦役期の地球連邦軍組織は、基本的には内紛であり、少数の試作機と、オールラウンドな量産機を主体とした小規模戦が展開されていた。ネオ・ジオンのように組織的に地球侵攻を目指す勢力は、振り返ってみれば一年戦争期のジオン公国以来であり、またグリプス戦役で疲弊した地球連邦政府（エウーゴ）にとつては、同勢力に対抗する術はなかった。

④ 地球連邦からの漂流

ガンダリウム合金やサイコミュを連邦軍側に提供するだけでなく、ドーベン・ウルフがサイコ・ガンダム Mk. II の影響を受けたように連邦系仕様のフィードバックも多少なりともあったようだ。



ドーベン・ウルフ

③ 最新の研究成果の系譜

クイン・マンサ



もともとサイコミュ技術などは、連邦軍に対して大きなアドバンテージをもっていたネオ・ジオン。キュベレイやクイン・マンサなどは、同勢力の技術を支えるものであろう。

② アクシズの系譜

アクシズ内独自で開発してきたのがガザ系MSである。本来は作業用機械をベースとしたこのMSは、いわば旧公認系譜のMSを運用するための布石であった。



ガザD

復活するジオン兵器体系

ジオンの系譜 後継機たち



G A L L U S S - J

■ AMX 101

ガルスJ

Spec

●頭頂高: 19.5m ●本体重量: 52.7t ●全備重量: 78.3t
 ●ジェネレーター出力: 2,840kW ●スラスタ-総推力: 121,900kg
 ●センサー有効半径: 11,200m ●装甲材質: ガンダリウム合金
 ●武装: ビームサーベル、フィンガーランチャー、アームパンチ、エネルギーガン、他

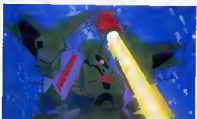
主なパイロット

マシュマー セロ

エンドラの艦長として
 サイド1シャングリラに
 てエクーゴと交戦。数々
 の試作MSを倒り、ジ
 ュドーと3戦している。



武器・装備



ビーム サーベル

近接戦闘用の装備。射撃系の武装としてエネルギーガンがあるが、実戦で使用される機会は少なかった。

ミサイルポッド

両肩部に内蔵されている
 2連装のミサイルランチャー。
 通常はシャッターで
 閉じられている。



フィンガー ランチャー

手に装備したら連装の小型
 火器。グフからの伝統
 を感じさせる。機構とし
 てアームパンチを兼ねて
 おり、近接戦闘時の格
 闘戦にも使用可能。



近接戦闘用の装備の充実が見てとれるガルスJ。ただ、いずれの武装も従来MSが携行する火器と形式が異なった独特なタイプである。これらは、来たるべき地球侵攻やコロニー内における制圧戦を想定していたためだろうか。

スペック比較

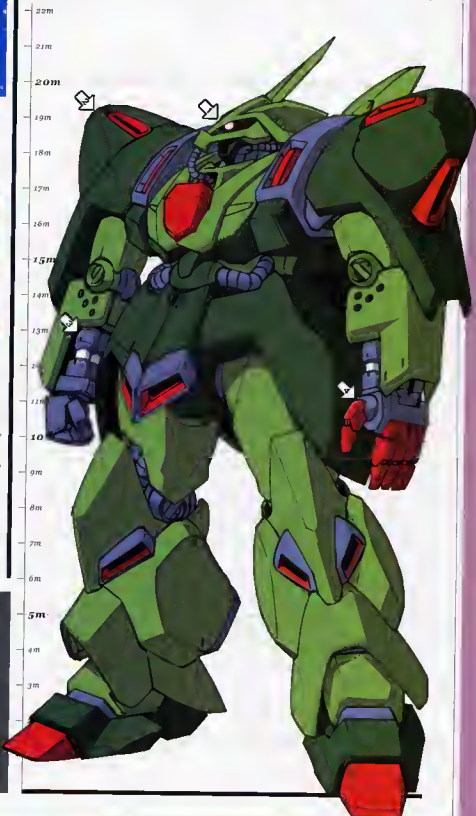
	ガルスJ	2ガンダム	ジムⅡ
重量	52.7t	26.7t	38.0t
出力	2,840kW	1,250kW	8120kW

→1/ 頭部はジオン伝統のモノアイ式で、ザクやグフなどのシルエットを思わせる。先端部に強力なパイプが装備されている点なども、原点への回帰を思わせる。

→2/ 両肩部は3方向にスラスタが装備されており、コロニー内や宙宙での立体的な機動を可能にしたものと考えられる。

→3/ 右腕にはフィンガーランチャーは装備されないが、腕部のディテールから推測するに、拳の部分のみ用ユニット化されているのではないかと考えられる。

→4/ 先端部がランチャーとなっている左腕。武装としてだけでなく、グリップを兼ねるなど、指としての機能性も考慮はもたれている。



ジオンの系譜を思わせる 近接戦闘型のMS

アクスZ（ネオ・ジオン）がグリプス戦役後に開発した初期のMSであり、戦後に開発された他のネオ・ジオン系機体と同様、作業機械から発展したガサ系統の機体ではなく、一年戦争時のジオン公国系機体の意匠を濃く受け継ぐMSである。

外観的なシルエットもジオン的ではあるが、たとえば左腕部の固定武装である連装フィンガー・ランチャーなども、一年戦争時のMS、グフからの関連性を感じる。だがこれはグフからのフィードバックではなく、おそらくガルスJが想定していた運用法が影響を与えていたのかもしれない。

ネオ・ジオンが第一次ネオ・ジオン戦争初期に開発したMS群は、それぞれ異なる特性をもっており、支援用のスサヤ、対ニュータイプ・強化人間戦を意図したであるウイング・ハンマなど、その思想の違いがうかがえる。

当時、ネオ・ジオンが目指したのは、おそらくティターンズ、エウゴの双方が壊滅した状況下における各コロニーの制圧、そして地球への侵攻の二面作戦だろう。ゆえにガルスJの開発は、格闘戦用であるドライセンとほぼ同時期で、ネオ・ジオンが地球侵攻を意識していた機体、ということは想像に難くないのである。

そのため、ガルスJは一説に都市制

圧戦を意識した近接戦闘型の機体とも言われており、遠距離支援用スサとの連携によって、真価を発揮する機体だったと考えられる。

武装においても対MS戦を想定した装備は、最低限と考えられ、ともすればこの時代では脆弱ともされるフィンガー・ランチャーなども、都市やコロニーにダメージを与えないという意図があったのではないかと思われる。他の武装としてビーム・ライフルの一種である、エネルギー・ガンが設定されている。これも携帯性に優れたコンパクトサイズであり、取り回しが制限される都市戦において、極限まで小型化を突き詰めた結果だろう。

また補給路を確保できない突入戦においては、固定武装が果たした意味合いも大きかったはずだ。ガルスJが肩部にミサイルランチャーを内蔵している点も、固定武装の充実化にとらえることもできる。

また段階でマシヌマー・セロがシヤングリラにて運用を行っているが、これもガルスJの想定した用途を考えれば、実はとても理にかなっていたことではないだろうか。それ以後ガルスJは、ネオ・ジオン勢において少数が量産され、一部の機体は改修され、派生型が開発されている。

圧倒的に優位な初陣を落とす

ガルスJはもともと都市制圧用のMSであり、空間戦闘などよりもコロニー内や都市部での戦闘に秀でているという。サイド1シヤングリラにおいて戦闘を挑んだマシヌマー・セロのこの時点での選択は正しかったが、実戦試験中の試作機であるがゆえのトラブルでコクピットハッチを閉じずに出撃し、さらにはノーマルスーツを着用することなく出撃するという失敗を犯した。エウゴ側は移動に制限のあるコロニー内には向かない可変型MSのZガンダムであり、さらにはパイロットが素人のジュドー・アースタであるにも関わらず、敗北を喫してしまふ。とはいえこれでも本機の性能が垣間見ただけではなく、まもなく量産化が行われている。

◆ネオ・ジオンは各コロニーへの協力と呼び掛けられた、様々なコロニーへ向かっていたと考えられる。都市制圧用MSは、それだけでコロニーには脅威であった。

◆都市戦を意図した機体コンセプトは、本来ならZガンダムを圧倒するはずであったが、マシヌマーの失敗などが重なり、初陣を飾ることはできなかった。

数少ないバリエーション機も参加していた

宇宙世紀0096年、ネオ・ジオンの残党が使用していた機体の中に、本機の砲撃戦仕様であるガルスKが確認されている。ガルスJ自体はそれほど多くの機体が生産されていたとは考えづらく、この時代まで機体が現存していたことは稀な例だろう。ガルスKは同機からフィンガー・ランチャーや肩のミサイルポッドといった固定武装を排除して、ガ・ゾウムのハイパー・ナックル・バスター1門を装備したもの。本来のガルスJの近接・都市制圧戦といったコンセプトからは外れるものの、ネオ・ジオンの地球侵襲時に急造の改修機として投入された可能性も考えられる。こうした改修に対応する点も、ガルスJがもつ素性の良さを表しているのかもしれない。



◆宇宙世紀0096年に使用されたガルスKには、ザクキャノンなどのビッグガンとディザート・ザクの連続ミサイルポッドが装備されていた。



◆産量不足の艦隊の後、ネオ・ジオン残党は地上に残されたままのケースも珍しくはなかった。彼らは静かに、再決戦の機会をうかがっていたのだらう。





主なパイロット

マシュマー セロ、他

エンドラに数々の試作機を搭載し、ジャングリラの戦隊にて、アーガマに対して使用。ズサもその1機であった。



武器・装備

ミサイルポッド

背面に装備する大型ブースターに搭載されたミサイル群。胴部ミサイルポッドのみ独立させて装備することも可能である。



内蔵ミサイル

大型ブースターだけではなく、機体各部にもミサイルが内蔵されている。搭載数はそれぞれ胸×6、腿×12、腰×20、下腹部×6。



ビーム サーベル

唯一装備されている近接専用の格闘武器。運用目的として格闘戦はあまり想定されていないと考えられるが、Zガンダムとの戦いでは俊捷に射撃を凌いだ。

拡散ビーム砲

胴部に装備される大型の拡散ビーム砲。ビーム砲が主力を占める時代において、ズサに装備されるビーム兵器はこのビーム砲のみである。

ブースター ポッド以外に、全身にもミサイルを内蔵するズサ。ミノフスキー粒子下では、ミサイルの精密誘導兵器としての信頼性は低い。だが、爆撃機的な運用による面への攻撃は、ビームよりコストが安く効果的。

スペック比較

	ズサ	メラス	ジムⅡ
全高	23.7m	27.7m	30.0m
重量	23.7t	27.7t	30.0t
出力	1,820kW	1,820kW	1,820kW
機動力	120/400kg	77000kg	81200kg

- ➡1 ズサにおける構造面での最大の特徴が大型ブースター。同装備によってMAなみの機動が可能となり、機動性の向上でも大きな役割を果たした。
- ➡2 大型ブースターの内部には密着制御システムが設けられており、立体的な機動を実現する。
- ➡3 オプションの大型ブースターだけではなく、ズサは内部までミサイルが搭載されている。この機体の用途を想像させる構造である。
- ➡4 マニピュレーターは通常のMSの仕様とは異なり、簡略化された構造のもの。だがフォーム・サーベルを保持するといった能力は持たされている。

Z S S A ズサ

Spec

- 頭頂高 15m ● 本体重量 23.7t ● 全重量 27.7t
- ジェネレーター出力 1,820kW ● スラスター出力 120/400kg
- センサー有効半径 10,800m ● 装甲材質 セラミック合金
- 武装 30mmバルカン砲×2、ビーム サーベル、拡散ビーム砲、ミサイルポッド、ブースターポッド

22m

21m

20m

19m

18m

17m

6m

5m

4m

3m

2m

1m

爆撃機運用をする 支援型のMS

ネオ・ジオンが開発した量産MSで、
一説には旧ジオン公国軍のカシヤの
コンセプトを継ぐとも言われる。

その構造をひも解くと、ズサ本体は
この時代においては、異例な15メー
トル程度の小型MSである。背面に武装
を搭載したブースター・ポッドを装備
する点が特徴である。この時代のMS
の多くが対MS戦を想定したオールラ
ウンドな特性を持たされていたことに
対し、本機は特化した用途をもった機
体であることがうかがえる。

こうした構造を取り入れた背景には、
そもそもズサは、ガルスJとの連携を
意識した機体という側面があるという。
それはズサが支援攻撃を行った後に、
ガルスJが突入する……といったコン
セプトである。ガルスJが近接戦闘を
担当し、ズサが支援用としてミサイル
をメインとした武装を搭載することも、
面機体の連携運用を考慮したためであ
ろう。その背景にあるのは、他コロニ
ーの制圧戦や地球侵攻であり、ブー
スター・ポッドの換装によって、大気圏
内でも飛行可能という点からも、ネオ・
ジオンが描いていた青写真が浮かび上
がってくる。

できるという点が考慮されたのだろうか。
これは重火力だが量産には向かない
MAを、小型量産化して実現しようと
した意図も込められてい実現しとわれ、
特殊な構造ではあるものの、実はジオ
ンの設計思想から外れていない機体
であるともいえる。

ブースター・ポッドを切り離して、
単機による白兵戦を行うことも可能で
あるが、おそらくそれは本来の運用目
的からは外れるものだろう。ブースタ
ー・ポッドを排除した場合でも、腕部
や脚部などにミサイルを内蔵するが、
そもそもミサイル自体が、この時代の
対MS用装備としては有効ではない。

腹部の拡散ビーム砲も、対MS戦とい
うよりは、目くらまし的な側面が強か
ったのではないかと考えられる。また
機体自体も小型化で、近接戦に向くこ
は思えない。ではズサには、なぜブー
スター・ポッドを任意でバージできる
システムが採用されたのだろうか。

実際は爆撃を終えて母艦へ帰還した
のち、すぐさま爆撃済みの新たなブー
スター・ポッドへ換装を行い、再び攻
撃へ参加する……といった流れがズサ
本来の運用法だったのかもしれない。
Zガンダムとの対MS戦では善戦して
いたが、本来は爆撃機運用や強襲
作戦に徹し、対MS戦はガルスJやド
ライセンに任せるのが基本的な運用法
であったのだろう。

コンセプト外のコロニー内戦闘が有効に作用

ズサは高速での奇襲攻撃や中距離支援を想定した機体であるこ
とは明白であり、マッシュマーが当初、シャングリラというコロニ
ーの中でズサを運用したことは、コンセプト的にやや外れた面が
あったかもしれない。だがシャングリラ内で展開した13番地区
の戦いでは、山と覆われたジャングが複雑な地形を成していたこ
ともあり、15mという小型サイズが有利に展開したシチュエ
ーションも見られた。またミサイル自体という装備も、コロニー内
では被害を出さないために「ビーム兵器を使えない」というハン
デを背負う中で、有効に機能した。コンセプトが意外形で結実
した例であろう。



◀画面上でコロニー
の外壁を削つる可
能性のあるビーム、
ライフルと異なり、
ミサイルなら直撃さ
え避けられ外壁に穴
を開ける危険性はな
いと考えられる。



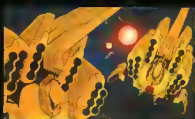
◀ガレキの山に動き
を封じられたZガ
ンダムに対し、ズサ
はミサイルポッドを
はずすといった構造
面の優位性を生かし
て、巧みにガレキの
中をすり抜けてくる。

あなどれないパワーと格闘戦性能

ズサは小型MSながら、あなどれないパワーを秘めているこ
とが実戦で明らかになっている。そのコンセプトと運用目的とい
う側面から見れば搭載されるジェネレーターも出力1820kWと
それはど高くはなく、突出した点はない。だがシャングリラの戦
いでは、格闘戦を挑んできたメタスの腕を折り、またZガン
ダムとの格闘戦ではあと一歩のところまで追い詰める活躍を見た。
これはメタスがオーバーホールが必要だったこと、またパイロ
ットのジューダが不慣れなことを差し引いても、マッシュマーのよ
うなパイロットが搭乗することで、ある程度の格闘戦能力や近接戦
能力を備えていることを証明しているのではない。



◀マッシュマー搭乗以
後もアクシズ降参で
は、ズサは少数では
あるが量産され、複
数の機体が運用され
ているのが確認され
ている。



◀当時のMSのサイ
ズとしては小型だ
が、内蔵火器が豊富
で攻撃力はそれなり
に高い。また、ブー
スター・ポッドを装
備することで機動力
を補える。



主なパイロット

マシュマー セロ

エンドラ艦長として、両艦に積まれていたハンマ・ハンマを駆る。究極のMSとして、打倒Zガンダムに自信を見せた。



武器・装備

有線式3連ビーム砲

一般パイロットでも使用可能な有線式サイコミュ兵器。先端部に3連装ビーム砲を備える。射手遠隔操作を行うことで、オールレンジ攻撃も可能。



ビーム サーベル

標準装備されている格闘戦用武器。出力的には一般のMS用と変わらないものではないかと思われる。



メガ粒子砲内蔵式シールド

メガ粒子砲を備えたシールドであり、ビームサーベルと機密を装備する。通常のビームサーベルでは切断できないほどの装甲厚を誇る。



有線式ビーム砲が特徴のハンマ・ハンマ。その機能から、旧ジオン公国のブラウプロやジオングを想起させる。ただ、かつてのニュータイプ専用機とは違い、搭載しているサイコミュは一般兵用に改修されている。量産化されなかったのは、技術面の不安定さがあったためだろうか。

スペック比較

	ハンマ・ハンマ	ZZガンダム	ジムII
全高	40.3t	32.7t	38.6t
重量	25820kg	10100kg	8120kg

→1/ 前面のフレキシブルアームは基本的にビーム砲として機能するものであると考えられ、マニピュレーターは3本指の縮小化されたタイプとなっている。

→2/ 肩部和腰部など全身に装備されたスラスタによって、総推力は25820kgにも及び、驚異的な機動力・運動性を発揮する。

→3/ 巨大なスラスタ群によって燃料消費は莫大なものとなっているのだろう。それゆえ内蔵のものだけではなく、腰部にサブロケットが搭載される。

→4/ コクピットは腰部に備えられており、ルーツといわれるジオングとは異なる。ハズは魚形形状で、かつてのジオンの名艦ゲルダを思わせる。

H A M M A - H A M M A

■ AMX 103

ハンマ・ハンマ

Spec

●頭頂高 21.5m ●本体重量 40.3t ●全機重量 79.4t
 ●ジェネレーター出力 3.62kW ●スラスタ総推力 258,200kg
 ●センサー有効半径 14,200m ●装甲材質 ガンダリウム合金
 ●武装 3連装ビーム砲×2、ビームサーベル×2、3連メガ粒子砲内蔵シールド、他



一般兵でも使用可能な サイコミュを搭載

有線式ビーム砲を備えたアクシズ（ネオ・ジオン）の試作MS。腕部に備えたる3連ビーム砲は、かつてジオン公園が開発したジオングのように、有線式ワイヤーによるオールレンジ攻撃を可能とした。メガ粒子砲を内蔵したシールドと相まって、その攻撃力は同時代のMSを凌駕している。また、スラスター総推力は当時のMSの基準を大幅に上回るなど、本機が対ニュータイプ、対エースパイロットを想定していた機体であることがうかがえる。

ネオ・ジオン初期のMSはガルスJやズサなど、明確な運用を想定して体系化されたMS群の中において、複数の試作機が入り乱れたグリプス戦役期のMSを思い起こさせる。

その一方で搭乗したパイロットは、当時はまだ強化人間ではなかったもののマッシュマー、セロである。本機の開発背景には、この強化人間やニュータイプではない一般パイロット+オールレンジ攻撃という点が、コンセプトとしてクロースアップされたのではないだろう。

宇宙世紀0080年代後半の様々な先進的な技術は、アクシズから発せられるものも少なくはなかった。その一つに、時代を席巻した無線式のサイコ

ミュ兵器 フアンネルがある。一年戦争時代からサイコミュ兵器の開発を推し進めていたジオン公園軍の遺産を継ぐ、ネオ・ジオン勢は、小勢力ながらグリプス戦役や第一次ネオ・ジオン戦争時においても、一定のアドバンテージを保っていた。

それは、サイコミュシステムを搭載しながらも通常のMSサイズを実現したキュベレイ、ビットを進化させたフアンネルを見て明らかである。

だが、サイコミュシステムは限られたパイロットのみが運用可能なシステムであることは変わらず、人口の少ないアクシズにおいては、適合者の誕生を待つのは難しい。

そのため、アクシズ、ネオ・ジオンではフルシリースのような強化人間クロニ計画が推進された一方で、一般パイロットでも運用可能な代替システムが模索されたのだ。

ハンマ、ハンマの白濁は量産化されることはなかったが、同機で模索されたコンセプトの一部……一般パイロットでも運用可能な疑似サイコミュシステムは、ドーベン、ウルフに引き継がれている。

とはいえ、Zガンダムを圧倒したように、そのポテンシャルはグリプス戦役期の終わりを告げ、新時代の幕を開けるにふさわしい機体であったのかもしれない。

量産化されなかったがコンセプトは受け継がれる

ハンマ、ハンマは、マッシュマーによる数少ない実戦で試作機が投入されたのみで、のちに量産化されることはなかった。実戦においてもその最大のポイントであるフレキシブルアームが機能するシチュエーションはあまりなく（ZZガンダムのコア・ファイターを捕獲する際などに使用）、有効性が見いだせなかった可能性も考えられる。だが宇宙世紀0096年、ネオ・ジオンの残党である「輸付き」が開発したMS、ローゼン・ズールには、ハンマ、ハンマのフレキシブルアームが継承されていた。同機はギラ・ズールをベースとした機体であり、純粋な後継機種ではないかもしれないが、その機能はまぎれもなくハンマ、ハンマのコンセプトであった。



◆ローゼン・ズールは、大破したアンジェロのギラ・ズールをもとに改修。コクピット周辺にサイコフレームを配したサイコミュ搭載機として改修されている。



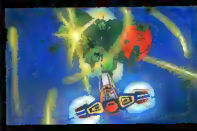
◆サイコフレームが搭載されたため、有線式3連メガ粒子砲は破壊を食らい、連射量のゼネラルレビル搭載のMS群を同時に葬り去っている。

恐竜的進化を象徴するMS

ハンマ、ハンマは、のちにMSの恐竜的進化と呼ばれる同時代を象徴する1機。圧倒的なジェネレーター出力、スラスター総推力は、Zガンダムに搭乗して対峙したジェドに「パワーが段違いだ」と言わせめしたほどであった。同じ第2次ネオ・ジオン戦争期のMSであるガルスJやズサが目的としていたのは、おそらくエースパイロットやニュータイプパイロットだろう。だが不幸だったのは、ZZガンダムに遭遇してしまったことだ。同機は初陣でありながら、ハンマ、ハンマを軽く凌駕するポテンシャルをまざまざと見せつける形となった。



◆改修一体のシールドは、戦闘に不慣れたジェドを陥れる際に効果を発揮し、その威力を増まして、Zガンダムを窮地に追い込む。



◆Rジャジャとの連携によって、Zガンダムを中破させ、視界不能にまで追い込んだ。性能自体は、グリプス戦役期のMSを凌駕することを証明してあげた。



主なパイロット

キャラ スーン

ネオ ジオンパイロット。
マシュマーの監視役として
エンドラに派遣される。
MSに乗ると異常に興奮
してしまう性格。



武器・装備



ビーム サーベル

腰サイドアーマーに鞘状のサーベル ラックを装
備する。鞘は装飾的な意味合いが強く中身はない。

銃剣付ビーム ライフル

R ジャジャの射撃兵器。
銃身下部にはヒート剣を
装備する。同型のものを
AMX-011 サク直も使用
している。



バリアブル シールド

ミサイルポッドとスラス
ター、シールドを一体化
させた装備。シールドは
通常、前方に向いている
が、回転させて前面に展
開することも可能。



格闘戦を主眼に置きながら、ビーム ライフ
ルを装備するなど、汎用性も考慮されている。
バリアブル シールドなど高性能化に寄与し
ていることは疑いようがない。だが、こうし
た純白色の強い装備は、安定運用や量産化な
どには不向きかもしれない。

スペック比較

	R・ジャジャ	ザクⅡ	ジムⅡ
全 高	36.4t	44.2t	38.4t
機 力	33600kg	175000kg	11200kg

- ➡ 1. モノアイタイプの胴体は前面にスリットが入
っており、視界を確保。戦士の甲冑を思わせる胴体
形状はのちのパウにも通じるデザインである。
- ➡ 2. 胸部前面に設けられたのは、スラスターでは
なくミサイル。唯一の内蔵武器となっている。バリア
ブルシールド内蔵がスラスターの機能をもっている。
- ➡ 3. バックパックは大型ではないシンプルな形状。
スラスターは胸部のスカート内が人さんされており、
7500kgの機動力を実現している。
- ➡ 4. 他にはない特殊なビーム・ライフルは、
常にジオンの威嚇をもつ、本機がカスタム
MSであることを思わせる要素の一つである。

R - J A R J A

■ AMX 104

R・ジャジャ

Spec

- 機高 20m ● 本体重量 36.4t ● 全機重量 67.5t
- ジェネレーター出力 2,320kW ● スラスター総推力 38,600kg
- センサー有効半径 13,700m ● 装甲材質 ガンダリウム合金
- 武装 ビーム サーベル、銃剣付ビーム ライフル、3連ミサイルポッド×2



近接戦闘を主眼にした 指揮官型のMS

第一次ネオ・ジオン戦争初期のMS群を代表する機体の一つであり、少数の機体が、指揮官用のカスタム機として配備されたともいわれる。

もともとは量産を目指して開発されていた機体ではあったが、正式な量産化は見送られた、少数の機体が実戦用にカスタマイズされた後で、キャラ・スーンなど一部の指揮官に支給されたという。

開発のコンセプトとしては、かつて一年戦争時代に試作機として開発、ゲルグとの開発競争に敗れたYMS-15ギャンの方向性に通じる面があるが、直接的な関係性は明らかにはされていない。

装備面では銃剣付きビーム・ライフルを携行しビーム・サーベルをメインに、サポート的な武装として肩部に3連ミサイルポッドを備える。どちらかといえは近接戦を意識した機体であると考えられ、方向性としてはガルスJと近い。そのため、R・ジャジャが何らかの影響で量産化がとん挫した理由を考えるのであれば、ガルスJと、コンセプト的に競合した可能性があると考えられる。

量産化が見送られた後、取り入れられた「指揮官用のカスタム」が何かつ

想定するならば、機動性・指揮官能力の向上と、装備面の充実であろう。

前者はスベックを見れば明らかだが、ガルスJと比較して、スラスター推力、センサの有効半径が大幅に上回っている点が挙げられる。これは前線での機動性と、指揮能力を意識したカスタマイズの結果であろう。

装備面の充実としてはバリアブル・シールドの採用が特異である。これはフアンネルタイプの武装が猛威を振るっていた当時において、多方向からの攻撃に備える防御装備は、意識せざるを得ないもののひとつだったと考えられ、前線に立つ指揮官機というコンセプトから導き出されたのだろう。

一方、このバリアブル・シールドは、盾と前述のサポート兵装のミサイルポッド、そしてスラスターも兼ねるという複合装備であり、こうした設計思想はほぼ同時期の技術が使用されたNZ-6600クイン・マンサウNZ-6600クイン・マンサウでも見取れる。

実戦ではキャラ・スーンの搭乗機として、アアガマの追撃に投入されたが、パイロット自身の問題もあり、機体の真価を測ることはできなかった。生産数自体が少いこともあり（キャラ機のための可能性も否定できない）、第一次ネオ・ジオン戦争では目立った結果を挙げることができなかった、と考えられる。

Zガンダムを凌駕する優れた運動性

R・ジャジャの優れた運動性とスピードを証明したのが、キャラ・スーンが関与して初めに行った戦闘である。対峙するジュドーのZガンダムとの間合いを一気に詰めて、シールドの先端部を、一閃にして切り裂いている。特に強化前のキャラは、MSに乗ると異常な興奮を覚えるというパイロットであり、R・ジャジャの純粋なポテンシャルを測るには難しい。だが、こうした実力を発揮した点はR・ジャジャの優れた特性を証明しているのではないだろうか。またヒート剣も、シールドを両断してしまおうという威力を見せ、ビーム兵器に匹敵する切れ味を見せていることも忘れてはならない。



◆ヒート剣といえば、ビーム・サーベルが普及した時代においては、一歩劣る兵器という印象がある。だが、ネオ・ジオンでは積極的に改良が施されている。



◆真価はムーン・ムーンでの戦闘の際、ZZガンダムのハイパー・ビーム・サーベルに機体を押し買かれて撃破。パイロットのキャラは脱出は無事。

バリアブル・シールドの機能を発揮したが……

スタンダードな性能をもつMSであるR・ジャジャにおいて、大きな特徴となっているのがバリアブル・シールドだ。フレキシブルに稼働する肩部シールドで、多方向からの攻撃に備えると同時に、機体の機動性を向上する。特にR・ジャジャは前線で戦うケースが多かった指揮官用のカスタム機であり、この装備は欠かせないものといえる。実戦においても、ZZガンダムとの戦闘で展開したが、同時代においてMSクラスでは最強の武装であるハイ・メガ・キャノンを受ける形となり、シールドごと両胸部を吹き飛ばされた。通常のMS戦では真価を発揮する武器も、相手が怪物級の機体では郎が悪かった。



◆バリアブル・シールドにより高い機動性と高い戦力を持つ。だが、量産化はされなかったようである。実質的にキャラ・スーンの専用機といえる。



◆因果関係は不明だが、その直撃はギャンを恐れた。また、戦士道徳性を重んじる風潮がアクシオン勢にはあるため、意図はその表れかもしれない。



R E G E L G U

■ MS 14J

リゲルグ

Spec

- 頭頂高: 21m ●本体重量: 43.7t ●全機重量: 82.6t ●ジェネレーター出力: 1,890kW
- スラスター総推力: 150,800kg ●センサー有効半径: 8,700m
- 装甲材質: チタニウム コンポジット ●武装: ビームサーベル×2、ビームライフル、他

主なパイロット

イリア パズム

強化人間となって降臨したマッシュマーの副官兼お目付け役として参戦。優れたMS操縦技術をもつ優秀なパイロットである。



武器・装備

ビームライフル

実験的に開発された新型ビームライフルは、グレネードランチャー装備。ゲルググ由来のライフルは訓練用にのみ使用されている。



ビームサーベル

背面のプロブレント2本に沿うように装備されている格闘用武器。これもゲルググのビームナギナタではない一般的なサーベルになっている。



グレネードランチャー

ゲルググにはなかった装備で、胸部に新たなユニットが増設され、内部にグレネードランチャーが搭載されている。



ミサイルランチャー

ランドセル右側に小型のミサイルポッドを装備。リゲルグの機動性を活かし、奇襲時などに効果的に使用されていた。



武装としてはオーゾドックスを内容になっているリゲルグ。ビーム兵器以外にもミサイルやグレネードランチャーなどの実弾弾薬兵器も備える卒のなさだ。戦い方さえ間違えなければ、第3世代のMSとも互角以上に渡り合える性能を持つ。

スペック比較

	リゲルグ	117thパイロット	Zzガンダム
全高	21m	18m	19m
重量	43.7t	32.8t	32.7t
出力	1890kW	1500kW	1000kW
推力	150800kg	150000kg	100000kg

➡1 / 最大の特徴であるウィングバンダーユニット。キューベレイの構造を参考にしたもので、シールド能力と、内部に片側6機ずつの機雷を搭載できる。

➡2 / コックピットはゲルググと同じ構造に仿造。だが構造は大きく異なり、ハッチの開閉方式もサイド式から上方開閉式に変わっている。

➡3 / バックパックはスラスターというよりも、ミサイルポッド、センサー、プロブレントの格闘ユニット。機動性強化はバンダーによるところが大きい。

➡4 / 胸部に増設されたユニットは、グレネードランチャーの武器ラックであり、ゲルググ時代から増設パーツのラックとして機能していた。



旧ジオン公国のMSを 近代化改修する

一年戦争末期、RX・78ガンダムを
しのごボテンシャルを見せたゲルググ
ではあったが、その力を存分に発揮す
ることなく終戦を迎えた。一方でそれ
はゲルググの優れた素性を表している
ともいえる。

グリプス戦役期から第一次ネオ・ジ
オン戦争初期においては、ガザタイ
プのMSが主力となったアックス(ネオ
ジオン)勢力だったが、その土台を支え
たのは、旧ジオン公国系時代のMS群
だった。それらは新兵の訓練用として
用いられていた一方、最新技術で現代的な
レベルへと性能が引き上げられた機体
も存在した。そうした機体の一つがリ
ゲルググである。

改修にあたっての最大の要変更点は、
両肩のワイングバインダーである。こ
れはキュベレイなどに引き継がれた装
備であり、機動性の向上という面にお
いては、ネオ・ジオン内でも信頼性の
高い技術であったと考えられる。内部
には合計8機の大型スラスターが採用
され、機動性の向上に貢献している。
また、背面には従来よりゲルググに設
けられていたアタックメントを流用し
たと考えられる、ブースターとプロペ
ラントが増設され、機動性と活動時間
の拡大が実現している。

一方、コバビットプロックは球形ユ
ニット化、全天周モニターとリア・
シートが採用されるなど、現代的な機
造へと変更されており、本機の改修が
機体構造の根本にまで及んでいること
をうかがわせる。

武装面ではゲルググから継承する改
良タイプのビーム・ライフルのほか、
腕部にグレネード・ランチャー、背
面にはミサイルポッド、ランドセルの
プロペラントに沿うように、2本のビー
ム・サーベルが装備されているなどの
変化が見られる。

機体自体のスペックとしては、ジェ
ネレーター出力など、最新型には及ば
ない面もあるが、訓練機として採用さ
れるという点からも優れた操縦性を持つ
ことは想像できる。

実戦に投入されたケースは数少ない
と考えられるが、イリア・パゾムの搭
乗によって、エウゴとの戦闘に参加
している。ZZガンダムをはじめとし
た、グリプス戦役以降に登場した新鋭
MSと渡り合うなど、一年戦争期の改
修型MSとは思えないほどの高性能ぶ
りを発揮している。

これは基本設計がガンダムに由来す
るという、RX・178ガンダム
Mk-II同様、一年戦争期のハイエン
ドMSが、後の世代においても優れた
ボテンシャルを発揮するという証明だ
ったのかもしれない。

イリアの手によって性能以上のポテンシャルを発揮

宇宙へ厚選したジュード一たちの前に立ちはだかったのは、かつて
対峙したマシュマーとその副官イリア・パゾムである。イリア
の駆るリゲルググは、15000kgというスラスター総推力を誇り、
そのスピードから、ジュードもリゲルググの改修機という認識では
なく、「知らないMS」という感想をもたした。それは瞬時に背後
に回っていることから、到底旧型機の動きではなかったから
ではないだろうか。またビーム・サーベルでのつばり合いにお
いても、ジュードはリゲルググのパワーに驚嘆しているが、実質的
にはZZガンダムには及ばない機体性能であり、これはジュー
ドに「パワーがある機体」と思わせたイリアの操縦技術によるもの
だろう。



◆ネオ・ジオンのウ
イングバインダーは
キュベレイで効果が
実証された技術。リ
ゲルググのような機
体で、そのノウハウが
継承されてきたのか
もしれない。



◆機体はゲルググが
ベースとなっている
が、戦闘時に変遷し
た原、そのシルエット
と機動性から、キュ
ベレイと酷似してい
たとしても不思議で
はない。

キュベレイの訓練機としても重要なMSだった？

一年戦争時の名機ゲルググをベースに開発されたリゲルググだが、
その改修は多岐に及んでいる。単純なパーツ増設によるカスタ
ム機ではなく、おそらく機体全部に渡って改修が施されたと考え
るのが自然だ。特にウイングバインダー装置により、機体空速に
スラスターが位置することによるため、ボディフレーム強度全体に
渡って構造が見直されている可能性が高い。どの程度のレベルま
で強化されているかは分らないが、それでも新規開発をするより
は、コスト面では優位であったのかもしれない。なによりキュ
ベレイタイプのMSが今後普及されるとすると、似た操縦性と考
えられるリゲルググの訓練機としての重要性は増していたのだろう。



◆ハマーンの駆るキ
ュベレイ以外に、ブ
ルやブルツの機体、
そして重装甲型キュ
ベレイなど、キュベ
レイタイプの機体はネ
オ・ジオンの要とな
る予定だった。



◆ヒットアンドアウ
エイ攻撃を要する
リゲルググ。基本的な
戦法も、ファンネル
に頼らず敵うことを
寓意の意味で、キュ
ベレイの訓練に立
った可能性も。



主なパイロット

ランス キーレン

ガスエルのパイロット。双子の二人とともに、ロイヤルガードを務める。ラカン・ドーベン・ウルフからキャラを守って戦死。



ニー キーレン

ガスエルのパイロット。ランスとともにキャラの護衛を務める。量産型キュベレイのファンネル攻撃によって戦死した。



武器・装備

ビート ランス

ビーム・サーベルが主流の時代においては、珍しいビート系の実体型武器である。ガスエルは右手に、ガスエルは左手に構える。

ビーム キャンノン兼大型ビーム サーベル
ランドセルに2門装備された武器。ガルバルディβにはない装備である。連結してビーム・ナギナ状にして使うこともできる。近接戦闘時にはビート・ランスと使い分けている。

ビーム ライフル

射撃武器としてガルバルディβと同じビーム・ライフルが設定されている。



要人警護を主任務とするロイヤルガード専用機という側面から、近接戦闘用の武器が充実している。騎士道精神を尊重するアクスズ(ネオ・ジオン)に倣ってか、射撃系の兵器は副次的な要素が強い。両腕とも機体色と肩アーマーの位置が違いう以外の性能は同じである。

スペック比較			
	237号 ガスエル	ガルバルディβ	量産型キュベレイ
身長	40.5t	36.3t	35.2t
重量	76400kg	63200kg	81600kg

➡1 / 全身シルバーのボディと、エングレービングの装飾が美しいMSである。基本的には式典などに用いられる機体だったと考えられる。

➡2 / ガルバルディβと違いは、頭部にアンテナが設けられていること。センサーの強化にともなって追加されたものかとは定かではない。

➡3 / 肩甲、および腹部のアーチャーは胸部以上の領域ではないと考えられる。だがシールドとして一定の役割を果たしたかもしれない。

➡4 / バックパック自体は、大型ビーム・キャンノン兼大型ビーム・サーベルが装備されている以外はガルバルディβと共通。だが機体の性能はこちらが上回る。

G A Z - L

■ ARX 117L

ガスエル

Spec

- 全高: 40.5m ● 全重量: 76.4t ● 全機重量: 70.8t
- ジェネレーター出力: 2,130kW ● スラスター総推力: 76,400kg
- センサー有効半径: 10,300m ● 装甲材質: マチニウム・コンボジット
- 武装: ビート・ランス、ビーム・キャンノン兼大型ビーム・サーベル×2、他

22m

21m

20m

19m

18m

16m

14.5m

14m

10m

9m

8m

7m

6m

5m

4m

3m

2m

1m

0m

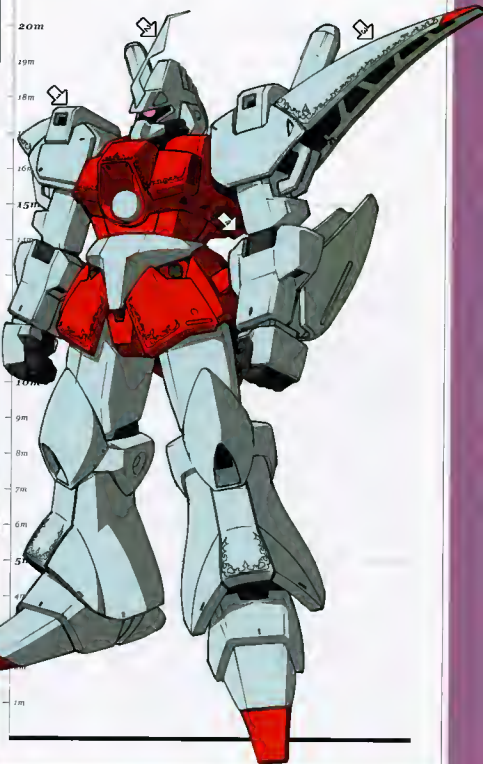
0m

0m

0m

0m

0m



二体で一对となる ロイヤルガードのMS

一年戦争末期、ジオン公国で発案されたベズン計画では、起死回生を目指し、数々のコンセプトモデルが開発された。その中で次世代の主力MSのひとつとして目されていたのが、MS-17 ガルバルディアである。

機体自体の素性の良さは、戦後連邦軍に接収され、RMS-117 ガルバルディアとしてラインナップされたのはご存知のとおり。

その一方で、アクシズ内においても、ガルバルディアの後継機種の開発が独自に進められていた。ガスアルは、そのアクシズ製の新型ガルバルディアを基に、ロイヤルガードと呼ばれるハマーン・カーンの親衛隊仕様として改修されたものである。そのため、ロイヤルガード・ガルバルディアと呼ばれる。搭乗者である双児のギレン兄弟に合わせたが、2機セットでの運用が基本となり、AMX-004 キュベレイの護衛が本来の任務として想定されていた。だが、第一次ネオ・ジオン戦争においては、慢性的なパイロット不足からかは定かではないが、強化されたキャラ・スーンの監視役として、ゲーマルクのサポートという、本来とは異なる任務に2機が従事している。両機の違いは、ガスアルは右肩、右

腕にアーマーと言系の塗装、ガスアルは左肩、左腕にアーマーを装備し、赤系で塗装されている。武装としては、背部に装備されたビーム・キャノンと兼ねる大型ビーム・サーベル、ビート・ランスなど。主に使用されていたのはビート・ランスであり、これはガスアル、ガスエル独自の装備となっていた。全身に施された装飾、2機が対になるようにデザインされた肩、腕パーツなど、式典用の機体というニュアンス

R ■

G

A

Z

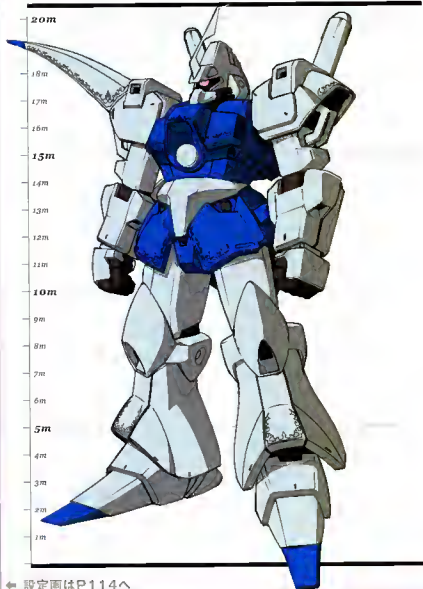
-

■ ARX-117R

ガスアル

Spec

- 頭頂高：19m ◎本体重量：40.5t ◎全備重量：70.8t
- ジネレータ出力：2,130kW ◎スラスタ総出力：76,400kg
- センサー有効半径：10,300m ◎装甲材質：チタニウム・コンポジット
- 武装：ビート・ランス、ビーム・キャノン兼大型ビーム・サーベルx2、他



を強く感じるが、性能面は現代的に引き上げられている。

一方、フォルム自体はガルバルディアと酷似しているが、これはそもそも両機のベース機が同じであることを示唆しているのではないだろうか。両機はガルバルディアからの発展と言われているが、その間にガルバルディア、ガスアル・ガスエル共通のベース機が存在したのではないかと……という可能性だ。

おそらく連邦軍に接収される前に、ある程度新型ガルバルディアのアウトラインは完成しており、かたや連邦軍がガルバルディア、ネオ・ジオンがガスアル・ガスエルへと発展させていったのかもしれない。

2つの異なる勢力によって、独自に発展してきたガルバルディアのラインだが、第一次ネオ・ジオン戦争終結とともに、その系譜は途切れてしまうことになる。

◆ 設定画はP114へ



主なパイロット

ラカン ダカラン 他

ネオ ジオンパイロット。
グレミーの反乱においては
グレミー側につき、ス
ペースワルフ隊を率いて
主力として活躍した。



武器・装備

30mmバルカン

頭部のアンテナ基部に装
備されている小型武器。
対MS戦では、主にけん
制用として使用される
と考えられる。



メガ・ランチャー兼ビーム ライフル

そのまま使用しても高威
力のビーム ライフルだ
が、腹部のメガ粒子砲と
連携することにより、メ
ガ ランチャーとして使
用することができる。



ビーム サーベル

MS用近接用格闘武器。
太もの上部に装備され
ている。



有線式ハンド ハンド ビーム

掌部にビーム砲を備え、
腕部は分離して攻撃を行
える遠距砲撃型武器。一
般機は有線式ケーブルで
誘導を行う（ランコム機
のみ無線）。有線型はケ
ブルに電流を流すことも
可航た。



強力なメガ ランチャーからインコムやミサ
イルなど武装も豊富。MSのサイズとしては
大型の部類だが、戦術レンジを遊ばないオー
ルマイティな高性能機といえる。

スペック比較

	ドーベン・ウルフ	ガンダム	ガンダム
身長	36.8m	44.3m	32.7m
重量	187,300kg	241,500kg	124,900kg

※1/ ランドセルは大型スラスターだけではなく、ミサイルポッド、ビーム・ライフル、インコムなどを備える兵装ユニットにもなっている。

※2/ 胴体部にビームを構えるなど、サイコガンダム Mk-II のコンセプトに影響を受けたという説は、これまでのネオ・ジオンにはない。

※3/ 胸部ユニットは、有線接続と無線接続が取り扱えるという2パターンが存在した。本格的には有線式で量産化を視野に入れていたと考えられる。

※4/ 関節パーツの構成も、後面で構成されるジョイント系MSとはやや異なる点である。近接系技術の流入があったことを想像させる。

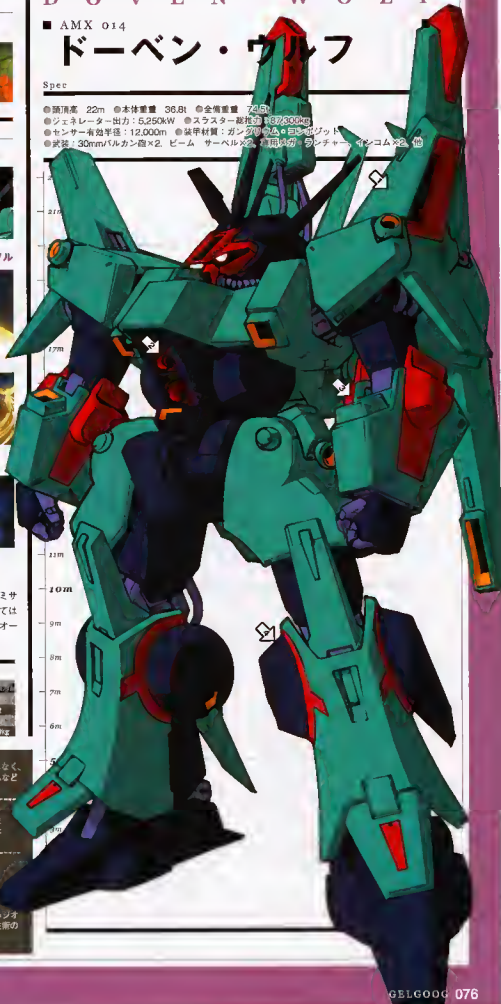
D Ö V E N W O L F

■ AMX 014

ドーベン・ウルフ

Spec

●頭頂高 22m ●本体重量 36.8t ●全機重量 74.5t
●ジェネレーター出力: 5,250kW ●スラスター総出力: 187,300kg
●センサー有効半径: 12,000m ●装甲材質: ガンダリウム、ゴッドメタル
●武装: 30mmバルカン砲×2、ビーム サーベル×2、遠距砲撃型ランチャー、インコム×2、他



連邦系の技術も導入した ネオ・ジオン次期主力機

ジオン公国残党を基にしたネオ・ジオンにとって、小規模勢力ゆえ、資源やパイロット不足には抱えずにいままわっていたことだろう。特にニュータイプや強化人間が大勢に影響を与えていた同時代において、サイコミュ兵器を扱うことのできるパイロットの存在は欠かせないものである。

そのため、ネオ・ジオンでは強化人間のクロイン化を図り、実現したブルシリーズの開発と実戦投入を推し進める一方、一般パイロットでもサイコミュ兵器を扱うアプローチが行われた。

ネオ・ジオン初期の試作機、AMX-103ハンマ・ハンマでもその胎動が見られたが、より現実的なコンセプトで具現化した機体がドーベン・ウルフである。同機は有線式サイコミュを備えるハンマ・ハンマとは全く異なる系統で、ネオ・ジオンが地球連邦軍から接収したMRX-010サイコ・ガンダム Mk. II の設計思想が強く反映されているという。

そのため、腹部のメガ粒子砲や有線コントロールアーム（一部機体は無線）など、サイコ・ガンダム Mk. II のコンセプトを色濃く残す機体となった。一方、サイコ・ガンダム Mk. II ではサイコミュシステムの小型化が難航

したゆえ、40メートル級のMAとなったが、本機では通常のMSサイズに収まった。これは本格的なサイコミュシステムが搭載されていないこと、また同技術では先行しているネオ・ジオンゆえに、ダウンサイジング化が成功したのだから。

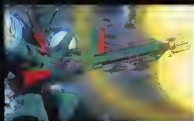
とはいえ本機に採用された一般兵用の、いわば疑似サイコミュシステムを用いた遠隔操作武器インコムは、無線式のファンネルのような複雑な動きをすることはできず、中継機を解した直線的な機動が限界であった。それは同機のサイコミュシステムが、パイロットの脳波・バッテリーのサンプリングをある程度蓄積し、プログラムによって、疑似的な動きを再現しているに過ぎないためである。

その一方で、MS単体として優れたポテンシャルを備えていたことも、ドーベン・ウルフの特筆すべき点だろう。第一次ネオ・ジオン戦争末期で発生したグレミーの反乱においては、同期を運用する部隊がグレミー側勢力につき、ハマーン側の強化人間パイロットと互角以上の戦闘を展開した。

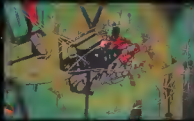
第一次ネオ・ジオン戦争後期のMSは、AMX-011ザクⅢなどMS単体としても優れた機体が多く存在し、もしグレミーの反乱がなければ、ドーベン・ウルフやザクⅢが主力となった可能性もあったのではないだろうか。

次期主力機争いは思わぬ展開に

ドーベン・ウルフはザクⅢを退け、ネオ・ジオンの次期主力機MSに選ばれた機体。くしくも第一次ネオ・ジオン戦争終結におけるネオ・ジオンは、ハマーン派とグレミー派に分裂したが、ここでハマーン派のマッシュマーがザクⅢ改、グレミー派のスペース・ウルフ隊はドーベン・ウルフを使用するという展開となった。チームとして奇襲を仕掛けてきたスペース・ウルフ隊は、ザクⅢ改を優先アームで拘束し、電流とビームによる攻撃を展開するというチームワークを展開。早くもドーベン・ウルフの運用が固まりつつあることを予感させた。



◆有線式ワイヤーでザクⅢ改の行動を封じ、四方から電流とビームを放つ。ドーベン・ウルフの性能をよく理解した戦法であることを想像させる。



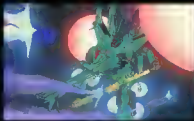
◆マッシュマーの想像を超えたパワーによって、突撃と思われた作戦は破られてしまう。ラカン以外は通常のパイロットだったため、逃げられなかった。

2タイプのドーベン・ウルフ。その目的は？

ドーベン・ウルフは、ラカンが駆った無線アームと連射型タイプと、スペース・ウルフ隊員が使用する有線アームタイプが存在した。ラカンの駆った無線アームタイプは、アーム射出後も限られた範囲でビーム・ライフルを使用することができると、より柔軟な運用が可能なタイプ。実戦ではトリッキーな戦法で、ロイヤルガードなどを苦しめた。だが無線式ということで、安定した運用という面では不安があったかもしれない。おそらく使いこなすには、使用可能エリアの制限や相応のデクニックが求められただろう。そのため隊員が使用する機体は、すべて有線式となっていた。これは将来的な量産化を想定した措置だったのかもしれない。



◆有線式アームは、敵MSを捕縛して電流を流して行動不能にする……という戦法も可能。インコムも備え、トリッキーな攻撃を可能としている。



◆ラカンは射出したアームでガスアル、ガスアルの動きを抑え、隠し胸で保持したビーム・ライフルを発射するという攻撃で、一と二ランスを翻弄した。



MS-14ゲルググの迷彩

一年戦争末期のジオンMS
カラーバリエーションを考える

文・ニック木村 協力・ヤマザキ重誓

A



空間戦闘
向きの迷彩

A

MS-14A
一年戦争末期
ア・バオア・クー戦域 カラー

設定設定

ザクIIの後継機として採用されたゲルググであるが、廃れた国力から早急な大量配備とによるコスト削減と相俟って、シロモノ戦域に主力のゲルググを投入し、ドスラー、ザクII等の高価な機体より廉価な機体であるゲルググの投入が期待されるようになった。

背景解説

機体と物質の両面が色調的状況のなかで配されたゲルググは迷彩効果がある。ブルー、グリーン、の2色によるスタンダードなカラーのままだが使用されたが、一部には特別なカラーに塗装された機体も存在し、突撃戦域における白化カラーの「ブルー」、バーバールカラーもその一例で機体やペダル部などに多く見られた。この機体はさらにブルーとグリーン2色の幾何学的なパターンを施し、空間戦闘向きの迷彩としている。機体ナンバーも隠さないようブルーで小さく入れ、「04」と機体番号の表記に留められている。この機体の末期には機体に白化カラーが多く、白化の存在を示すような白化カラーは影を消す機やが姿はなくなった。

B



一般的な
砂漠迷彩を採用

B

MS-14A (改)
一年戦争末期
地上用試験機 カラー

設定設定

ザクIIの旧型機、ゲルググら地上型の配備が計画され、重下層フレームなどに改良した地上用機を指した機体を開発し、性能確認や改修点の洗い出しをする地上試験を行った。しかし、急速な戦況の悪化やMSの統合整備計画など開発の支障により地上型の開発は下がり、本所生産への移行は急遽行われた。戦後の過剰な生産による過剰な地上型や、残存ジオン公団軍によるアザート仕様なども少量使用された。計画自体は主とされることとなった。

背景解説

この機体は試験機の旧型機と知られ外見もA型と大きく異なることはなかったようで、この機に改造用の専用機体など新機とした本格的な試験機を開発し、生産型へ取り入れる計画であったようである。カラーに関しては砂漠地帯のMBに多く見られたサンドとブラックの2色を用いていることから、砂漠地帯における専用機を用いない汎用性機体の試験機であったかもしれない。機体番号に入れた数字の「102」はテスト機2号機を指していると思われる。それ以外の試験機を指すマークは入っていない。機体テストは終わり、運用試験機となったと思われる。このようは試験機であったとしても最終的に実戦へ投入され失われており詳細は不明なものが多い。

C

C

MS-14A
一年戦争末期
本土防衛 カラー

設定設定

危機を告げる戦車率化に対し、サイド3の本拠地防衛隊を増強されグルグクの配備も進められた。コロニー内への配備は住民の不安を招くとされ却却に留め、基本的にサイド3宙域に防衛隊を置く方針で多くの機体は黒石やデブリ、コロニーを背景とするカラーリングを施された。また、地の利から機動や空襲も危険なく途多様な機体が集められスマートさを振り抛り、かつでのジオン公軍の姿は昔日のものとなっていた。

解説解説

スタンダードカラーの胴体基グリーンを薄いグレーとし、薄いグレーとタンとの2色で縦がけパターンを施している。コロニー外壁や人工建造物を背景とした迷彩と相われ、本土防衛部隊は戦術能力ゆえに肉眼的な余裕があったからか、手の込んだ迷彩などが多く見られた。だが、実戦経験に乏しい兵員が多い後方では、迷彩においても破壊的なものも多く、この機体もパターンが荒くすぎ機動時にはかえって目立つのではないかと思われるが、ビーム・ライフルを用いて狙撃に徹する運用を想定していたのかもしれない。機体ナンバー「03」もおかしなつま先一箇所に入れているに過ぎず、演義などの考慮よりも整備時の機体確認のみに設定されていたようである。



コロニー内戦闘
向け迷彩

D

D

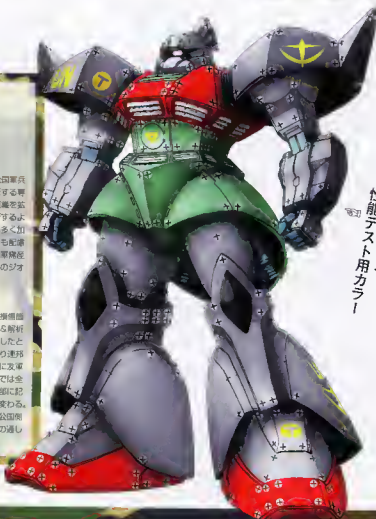
MS-14A
一年戦争末期
連邦軍テスト&解析師団 カラー

設定設定

連邦軍では一年戦争期より技術的に優れたジオン公軍兵器の研究を行う。直撃や破壊したものを機動的に解析する専門の部隊を組織しており、戦争後期には戦術師団まで組織を拡大し、各師団の宙域にまで分遣隊を派遣させ急速に解析するようになった。また、後期になると兵器メーカーの技術者も多く加わっており、新技術の確立や兵器などの製造能力に貢献をしていた。こういった技術者は、戦後のジオン公軍開発産業に役立てることも期待していたことから、戦後の開発に多くのジオン公軍技術の導入に繋がる事となった。

解説解説

ノロム戦役時に破壊されたと思われるグルグクは、整備箇所も少なく機動性も良好とのことから、すぐにテストと解析師団へ送られ、徹底的なテストによってその性能を確認したとされている。機体は胴体と足関節を連邦識別カラーにより連邦軍マークと「UN」の文字を大きく入れて、戦術ゆえに攻撃の反射防止カラーリングを施した。また、この時点では全方向射撃陣列に攻撃や動きを解析する為のマーカークラウドが各面に記入されているが、試験項目によってマーカークラウドの記入も変わる。黄色の丸に「T」の字のテスト機体を示すマークでジオン公軍側の機体ナンバーは消されているようである。後には顔孔の通しナンバーが入れられたはずである。



連邦軍による
性能テスト用カラー



F

小惑星帯用の
カモフラージュ



E

月面用の
3色迷彩



H

ミノフスキー粒子下の
特殊塗装



G

コロニー内の
ゲリラ用カラー

F

MS-14F

終戦後 小惑星帯残存部隊 カラー

設定設定

終戦時に戦死を受け入れないジオン公団兵は各地に潜伏し潜伏、少数のMSを持って近衛を襲った。地球側では逃げ場が少なく押されたが、宇宙では潜伏できた機体の多くが逃げ延びて、彼らに絡み合った大皮肉へと繋がった。中でも海兵隊は組織ながら少少で長期の作戦が展開可能な艦隊を有した部隊であり、宇宙戦では組織だった兵員を網羅する主力である。そうした部隊の主力MSが、戦力と前線力が同じ1/4艦であった。

塗装解説

この機体は小惑星帯に拠点を設け抵抗を続けた元海兵隊の所属機とされ、比較的に個性的なブルーを基本に濃淡2色のブルーで機体の造形パターンを描いている。ある程度の人員、機材と共に潜伏したと思われ、手の込んだ造形となっている。これは地上派連中に使用していた迷彩が引き合いとされ、元の部隊のシンボルカラーの意のかもしれない。海兵隊はローションで地上派連隊部隊を苦しめる戦術に秀でていたとされ、この部隊は地上派連隊部隊であったのである。機体ナンバーと思われる「26」が薄いブルーで小さく腹部ハッチ部にわずかに一箇所入れられ、他にマークなどは一切ない。

E

MS-14C

1年戦争末期 グラナダ駐留部隊 カラー

設定設定

ゲルググでは支援隊専用のキャンパンバックがオプションとして設定され、A型を用いて用途を変えて先頭隊のシステムが構築されたが、ビーム・ライフルの生産が衰えたため、このバックを装備したA型が少く投入される結果となった。これは別に前線隊用としてB型・キャンパン隊に専用の機体とキャンパンバックを装備したC型が発見され、生産にされたが、生産数は無視に少く終わる。戦後にも存在が知られる機体であった。

塗装解説

機体は宇宙軍の機体であったグラナダ所属とされるこの機体は、月面を襲撃したグレー系濃淡3色で機体を表した迷彩を施され機体軌跡より攻撃を誘ったカラーリングとなっており、比較的に上・中・下段の明度を下げたパターンからクレーターなどに照らし合わせることを想定していたと思われる。画とつま先には薄いブルーで「23」と機体ナンバーが入れているが、G型の生産数は20機以下であったことから、2と3に違う意味があるのかランダムに配られたのかの真意は不明である。このナンバーも目立たず入れられたもののマークが無く、防衛カラーを想定していたことがわかる。

H

MS-18E

1年戦争末期 特殊作戦部隊 カラー

設定設定

ジオン宇宙軍の最終生産MSであるキャンパンファアは生産数の少なさと特殊作戦用としての機体であったことから運用に際しての情報は少なく、その機体の記号も無い。強襲部隊を主に運用し機動性と多様な特殊な武器が搭載されたことにより、主に重砲台破壊や電撃、補給線の切断などに投入されたと推測される。しかしその生産数の少なさと投入時期から推測するに低や運用がなされたものの利用が無く、戦戦時に使用された機体や記録からその姿が判明する程度であった。

塗装解説

この機体の特徴はミノフスキー粒子を応用した特殊塗料の搭載機であり、特殊作戦におけるレーダーや赤外線、熱感応装置による探知を回避させる目的の塗料がされている。ミノフスキー粒子散布下でも濃淡により探知可能な場合があり、粒子を取り込んだ塗料を電子コントロールにより濃淡調節が可能とし濃淡効果を生ずることを狙ったものであるとされる。基本塗料の上にブラックの対レーダー用吸収膜が塗られ、濃淡色で機体の対赤外線塗料が塗られている。部隊機ゆえに機体は、回収されたが、部隊は公表されていない。機体の目的となる機体には濃淡のミノフスキー粒子散布がなされている場合が多く、この塗料は、数々の特殊部隊に活用を求めたジオン公団軍の機体は一例と言える。

G

MS-14JQ

終戦後 コロニー内残存部隊 カラー

設定設定

戦死を受け入れないジオン公団兵の中には、巧みにコロニー内などに潜り、連戦軍もこれを捕縛するべく多くの戦力を投入する戦術となっていた。残存機はコロニー内などでは多数の機体を使用せず、戦術的な少数でゲリラ戦術を駆使、兵隊に送り連戦軍を悩ませた。こういった戦術で活動するには高性能な機体が用いられ、一撃必殺で返すことが多く、コロニーごとへの破壊被害を恐れ、消滅の際にもなかなか破壊が上がらないこととなった。

塗装解説

A型で採用されたグレーとグリーン系のスタンダードカラーがベースであるが、損傷型のJ型で、大型のビーム・ライフルを用いた最も高性能な機体と推定される。あえて素性を隠すためと推測されるスタンダードカラーの上にブラウン、タン、グレーの3色でパターンをかけた地上派の迷彩を施してあることから、コロニー内で単独で襲撃を行うことを目的としていたようである。部隊はハッチ上にブラウンで「A1」と一機一機入れているが、各部が機体番号でも別隊と判別し難い事から推定されるのと、部隊のナンバーなどから部隊機体や機体の特定をされることも推測していた。このことから、この機体は運用していたのはある程度の機体も少く出た機体と推測される。

「機動戦士ガンダム」の映像上では、ゲルググをはじめとしたモビルスーツの塗装はいわゆる「設定色」のほば一種類である。しかし、アニメーションの世界を少し離れた宇宙世紀という世界で実際に何が行われていたかということとを考察してみると、モビルスーツは宇宙、地上など様々な場所で活動するからして、おそろい様な状況にフィッティングさせるために多様な様な塗装や迷彩があつたと考えられることは少しも不思議ではない。むしろ、「宇宙世紀の世界で遊ぶ」ということを考えた場合、そういっただけを想像するののも一つの楽しみ方といえるだろう。というところで、このページではゲルググをはじめとした大戦後期の機体の塗装を考えてみたい。なお、ここに登場する機体の設定は、本誌独自に「それらしく考えてみたものであり、いわゆる宇宙世紀の「オフィシャル設定」ではないことを付け加えておく。

プラモデルなどを独自の塗装で表現する時の、参考などになれは幸いである。

ガンダムをベンチマークに
ビームを装備したゲルググ

MSの開発能力、運用ノウハウ、そして量産体制のいずれにおいても地球連邦側を凌駕していたジオン公国にとって、圧倒的な性能とパイロット個人の能力を背景に、単機を以て全軍を相手にしていた感のあるRX-78-2ガンダムが存在は脅威であると同時に、一つの到達目標でもあった。

特に一年戦争の開戦時における主力MSであり、当初は戦線を圧倒する勢いがあったMS・06ザクIIが、そのジェネレーター出力に限界があったことから、強力なビーム兵器の運用ができず、最終的には一機しか存在しなかったガンダムの前に集団で蹂躪されるという憂き目を見たことから、より強力なパワーを備えたMSの開発が急がれたというわけである。

ジオン公国のMSはMS・06ザクII以降、MS・07Bグフ、MS・09ドム、MS・09リック・ドムと戦術の多様化に合わせて進化していった。しかし一年戦争後半における主力機となっていたMS・09ドムなどに至ってもビーム兵器の運用は限定されていた。連邦側の量産機だったRX GM・79ジムの凌駕するレベルには達していなかった。

そこで最後の最後で満を持して登場することとなったのがMS・14ゲルググ

MS-14 武装概論

ゲルググと一年戦争後期機体の武装

RX・78ガンダムの活躍および、RX GM・79ジムの登場というシヨックにより、ジオン公国軍はそのMS開発の考え方を改める必要が出来たと言っていだろう。そして、一年戦争後期のジオン公国のMSには、ビームという新たな時代の武器を中心に、より洗練されたコンセプトの武器が多数採用されることになるのだ。文・矢野明紀

グだったわけだが、ここに至ってジオン側はようやくスベック的にガンダムに匹敵するMSを実戦配備することができたというわけである。

「ゲルググの武装① ビーム・ライフル」
ジム&ビーム・スプレীগンをアウトレンジから攻撃可能

ここからはMS・14ゲルググに装備された兵器について個別に解説を加えることにしよう。まず何といってもジェネレーター出力が1440キロワットに向上したことで、新しいエネルギーCAP理論の導入によって実現したビーム・ライフルこそは、前編にいたるMSパイロットの多くが望望していた携帯兵器だった。特にビームが拡散

することも減衰することもない宇宙空間での戦闘において、RX GM・79ジムが装備するビーム・スプレীগンの有効射程外からアウトレンジする能力を得たことは、ジオン側の戦力構成において非常に有利なポイントと言って良いだろう。

もちろんビーム・ライフルを得たからといって、専任パイロットを務めていたアムロ・レイの特殊能力に、その性能の多くを依存していたRX・78-2ガンダムに即対応できる、という話ではなかったが、少なくともパイロットの能力次第で、その生存率が大幅に向上したことは間違いない事実だ。そういった意味でもジオン公国軍側にとって、エポックメイキングな新兵器だった。

たというわけだ。

ただしビーム・ライフルは、熱線を利用する兵器特有の弱点があったのもまた事実である。それはセラミックやコンクリートといった耐熱性の高い物質に対する破壊力には限界があったというところである。そのためMS・14ゲルググの携行武器には、MS・09ドムにおいて非常に有効な兵器である、実証結果が報告されていた、ジャイアント・バズを引き続き選択装備が可能となっていた。

これは口径360ミリというかつての戦艦の主砲並の大口徑を誇る実体弾兵器であり、装弾数こそ少なかったものの、狙い澄ました一撃で敵の大型艦や大型構造物を破壊できる能力があった。このような多彩な装備は、ジオン公国軍側の将来の主力を担うという意味で、それまでに製造されたあらゆるMSを凌駕する性能を持たせる必要があったということである。



「ゲルググの武装」② ビーム・ナギナタ 様々な使用法が考えられる ビーム・サーベルの新機軸

そももう一つ、MS・14ゲルググから採用された兵器がその名もビーム・ナギナタだった。この兵器は近接格闘戦用として導入されたものであり、構造的にはいわゆるビーム・サーベルに類似していた。最大の相違点はビームが握り手の部分の両側から発せられる様になっていたことであり、斬りつける他に振り回すことで多彩な攻撃が可能となっていた。

単機もしくは複数機がビーム・ナギナタを構え、そのまま敵の艦船群に突撃することによって、かつてのフランクス戦術にも似た一種の面攻撃兵器として活用することもできた。

ゲルググの ビーム・ライフル

ゲルググJの大型ビーム・マシンガン



↑一年戦争末期になると、ジオン公国軍でもMSによるビーム兵器の携行が可能になった。非常に短期間ながら多くのバリエーションが見られるのも、連邦軍もたまたま「RX-78ショック」の大きさを反映しているのだろう。

兵器体系においては比較的保守的な印象があったジオン側において、こうした新たな戦闘理論に基づいた兵器が導入された背景に存在していたこと、それは言うまでもなく実戦現場からのフィードバックに他ならず、遠距離砲戦だけに止まらず、近接格闘能力にも優れていたRX・78・2ガンダムとの交戦結果を元に導き出された結果であると断言することができる。

「ゲルググの武装」③ シールド ジオン伝統を捨て 新たに装備した防衛兵器

なお強化という意味では、手持ち式の大形シールド(盾)が標準装備できるようになったことも、大きな変更点だった。シールドは防御力を向上させる一方で、機動性に相応の影響を及ぼす存在であったことから、ジオン公国軍側におけるMSの戦闘理論において、当初はあまり重視されてはいなかった。MS・06ザクⅡの多くのバリエーションにおいて、右肩から腕にかけての追加装甲板、MS・07Bグフ系統のシールドシールドが最大の妥協点ということである。

しかしこれもRX・78・2ガンダムが、その戦闘において敵からの一撃(もしくは数撃)を、シールドで凌ぎ、その後、反攻に転じるという、しぶとい戦術を披露したことからジオン公国軍

側も本格的採用に踏み切ったものと推測できる。いずれにしろ、攻撃と防御の双方において、連邦側の装備を徹底的に研究することで具体化された兵器システムだったということである。

「ゲルググの武装」④ ゲルググキャノン&高機動型の ミサイルランチャーと高火力砲

さてここからはMS・14ゲルググのバリエーションモデルにおける装備兵器について見てみよう。まずMS・14Bこと高機動型ゲルググだが、基本となる装備は、標準型と同じだったもの、より汎用性を高める目的で携帯型ロケットランチャーを装備できる様になっていた。

これは長射程の実体弾兵器だったジャイアント・バズとは性格が異なる中、近距離での攻撃を目的としたものであり、一撃離脱戦法を想定していた高機動ゲルググにおいては乱戦の中で敵を陽動、もしくは威嚇、さらにはとどめを刺すといった多彩な攻撃パターンに対応することができた。

類似の兵器としては、MS・14Cゲルググキャノンに装備可能だった、3連装ミサイルランチャーがあるが、こちらは敵の射程外からアウトレンジ攻撃を行う一種の野戦重砲的な性格だった。ゲルググキャノンにおいては、前線をくぐり抜けてきた敵から身を守る

ための自衛兵器であり、その性格は高機動ゲルググのそれとは少し異なっていたことに注意する必要がある。

話が前後してしまったものの、ゲルググキャノンに装備されていた長距離ビーム・キャノンだが、こちらは大出力のビーム・キャノンを携帯兵器としてではなく固定武装とした砲撃支援型であり、最前線からは一歩下がった戦域からの火力支援を任務としていた。装備されていたビーム・キャノンに関して詳細なスペック等は発表されていないため不明ながら、その運用に当たっては「ランドセル」と称されていた背負式の増加パワーバックを必要としたことから、いわゆる高出力型であったと推測できる。

なおビーム・キャノン本体とランドセルは一体となっており、後の別モデルにおいてランドセルは他の仕様に転用されることもあったが、本来はビーム・キャノン用に開発されたものであると推測できる。

また長距離射撃用の火器管制装置と照準装置が必要だったこともあり、頭部に内蔵されていた機器が、通常のゲルググと大きく異なっていたのも、ゲルググキャノンにおける兵器システムの特徴である。なお、これら特殊任務に特化した派生型ゲルググにおいても基本となるビーム・ライフルとビーム・ナギナタは標準装備として設定されて

おり、必要に応じて本来の汎用性に優れた機体特性に合った任務に転用することができたことは、特筆すべきである。最新モデルらしい多用途性を備えていたと言っただけだろうか。

（ゲルググの武装①）

地上用にモデファイされたゲルググの武装

さて派生型に設定されていた他の兵器についての解説を続けよう。ゲルググには二種類の大気圏内専用モデルが存在していた。いわゆる陸戦型ゲルググと砂漠戦を想定していたデザート・ゲルググである。

この二機種の中で基本となった前者の武装は非常に多岐に渡っていた。まずは基本となるビーム・ライフルとビーム・ナギナタは標準装備。新たに大型ビーム・ライフルを装備可能となっていたが、こちらについて詳細なスペックは不明。ただしランドセルパワーバックは不要だったことから、標準型ビーム・ライフルの高出力バリエーションと推測できる。その他の装備としては、MS・06ザクの後期量産型における主戦兵器だったMMP・80マシンガンが設定されていたのが興味深い。このマシンガンはいわゆるMS用の突撃銃であり、MMP・80は前モデルのMMP・78に対して120ミリから90ミリへと実体弾の小口径化を実施し

たことで、携行弾数の増加と弾丸の高初速化といった、あたかも現実世界の1960年代におけるアサルトライフルの進化にも似た状況を見せていた。もちろんこれは現実世界での歴史的事実を踏まえた上での設定である。

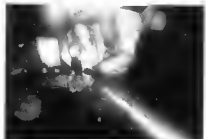
この他、陸戦型ゲルググにおいては胸部グレネードランチャ、アームガトリングといった増加装備の実体弾兵器に置きが置かれていたのが最大の特徴と言っただけだろう。またこれらにおいても防衛兵器としてのシールドが設定されていたわけだが、重力の影響を一切受けない宇宙空間での戦いとは異なり、相応の重量を持つシールドは戦闘における負担となったことから、標準型シールドの他に必要に応じてショートシールドの使用が推奨されることとなった。これもまた当然の措置だったと言っただけだろう。

デザート・ゲルググの特殊装備については詳細が不明ながら、その性格から見て基本的に陸戦型ゲルググに準じたものだった。

（ゲルググの武装②）

特殊用途に特化した海兵型ゲルググ（M）の武装

ここまで非常に多彩なゲルググにおける兵器体系を解説してきたわけだがさらに派生型は存在した。MS・14FゲルググM（マリネ）である。



↑運輸隊の方が光学兵器に対してはアドバンテージがあった。ゆえに、ジオン公国軍のパイロットたちが、ゲルググを前にしたときの表情は相当のものだったはず。ただ、機体の配備自体が「時すでに遅し」の感があったのは否めない。

↓戦後も旧ジオン軍残党などにより、ゲルググなど多くのMSが運用されている。下写真は、アフリカ解放戦線の青の部隊の機体だが、レプリカといわれるものの、案外、その能力から陸戦型を改修したのかも知れない。



ジオン公国軍の中でも戦線への先陣投入と、長期に渡る戦術行動の維持を任務としていた海兵隊専用機として開発された、非常に特殊なモデルだった。この仕様を設定されていた武装は場合によっては補給などが限定されることを想定し、維持コストがかさむビーム兵器の使用を限定していたのが特徴である。

すなわち主力となる携帯兵器は既述したMMP・80マシンガンと腹部に装着した2連装の110ミリ速射砲とい

ういずれも実体弾兵器であり、格闘戦用兵器もビーム・ナギナタではなく簡易型のビーム・サーベルとなっていた。ただしこれはあくまで量産仕様であり、一部の指揮官、もしくはエースパイロット用には、さらに特殊な仕様が用意されていた。それが海兵隊の女性指揮官だったシーマ・ガラハウ用のMS・14FsgゲルググMであり、主戦携帯兵器はマシンガンではなくMRB・110という新型のビーム・ライフルが採用されていた。腹部の2連装110ミリ速射砲とビーム・サーベルは量産モデルと同じだったが、シーマ用にはさらに頭部に40ミリバルカン砲を2基装備していた。シールドも専用のスペシャルであり、これらのスベックはシマ個人への要求に合わせて選択されたものと判断するのが妥当である。

これら海兵隊用ゲルググMは他にも現場で改修された仕様が存在していたものと推測できると同時に、いずれのタイプも前線における生存性の向上と長期に渡るメインテナンスフリー性が重視されていたのが特徴であり、使用兵器もまたそういった観点で選択されていた。

（ゲルググの武装③）

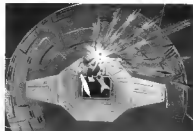
狙撃型ゲルググJ ビーム中心の多彩な武装

一年戦争末期に登場しながら、矢継

き早に様々な仕様が戦線に投入されたMS・14JGゲルググJ（イエーガー）だった。

後期型ゲルググではおなじみだったランドセルに加えてスラスターを増加装備することで、その空間機動性を大幅に向上させた初期の高機動型を上回る決定版の高機動型というべきモデルだった。そのため兵器系統も完全に見直されており、基本となる携帯火器は従来のビーム・ライフルとは異なるタイプ的大型ビーム・マシンガンが設定されていた。

この火器は高出力がかつ高威力を活かして、長射程の射撃が可能である。従来兵器にあるようなマシンガンとは、意味合いが少々異なっているようだ。また、腕部には、拡散気味のビームを、使い接戦時の破壊力に重点を置く、ビーム・スポットガン装備。これら



↑ガンが携行しているシールドは、本来ある盾としての役目というよりは、ビーム・サーベルを主兵装としたガンンの攻撃力を補うため、一種のウェンラックとして考案された側面が強いのではないだろうか。



↑テラース戦争において、テラース・フリート陣営で運用機体が多く確認されたゲルググM。指揮官機はビーム兵部主体の装備で、その他の一般機は実体弾兵装だった。ただ、一般機が用いていた火器類が、正式なものかは判断が難しい。

はいずれもジオン公国軍におけるビーム兵器としては第二世代に相当していたと思われる。また近接防衛用として、ゲルググMシールド専用機と同じ40ミリバルカン砲を頭部に装備していた。ビーム・サーベルについての詳細は不明ながら、おそらく追加装備が可能だったと思われる。

近接戦主体だが活躍の場がなかった

さて最後になるが、MS・14ゲルググの開発作業時において競争試作機として登場し、その格闘戦に特化した性能から制式採用前に一部のエースパイロットに使用されたYMS・15ギャンについても言及しておこう。ギャンの兵器体系における主役は、ビーム・ライフルでも実体弾火器でもなく、高出力のビーム・サーベルだっ

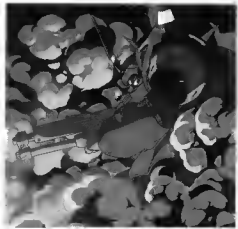
た。こうした特殊な兵器が運用可能になったのは、ゲルググと同様にジェネレーター出力が大幅に強化されたことが理由だったのだが、それをライフルではなくサーベルの運用へと利用した点は特筆すべきことである。

ビーム・サーベルはガンダムにおける有力な兵器でもあったわけだが、ギャンのそれは性能的にガンダムを上回っていたとも言われている。ただしギャンがその力を遺憾なく發揮できる格闘戦の場が登場の時点でほとんどなかったこともあり、ゲルググに主力機の座を譲らざるを得なかったという経緯がある。

ギャンのその他の兵器として近接防衛用のニードル・ミサイル、ハイド・ポンプがあった。これらの威力は限定的だったことは否めない。ギャンの持ち味は、その高出力のビーム・サーベルを使った、武人のことき一刀両断にあった。

「ケンプファアの武装」あえてビーム兵器を使わなかったケンプファアの武装の秘密

もう一機、ジオンが一年戦争末期に投入したMS・18Eケンプファアだが、こちらもメカニズム的にゲルググの派生型であった。このことから、その兵器体系にも目を向けておく必要があるだろう。



強襲型を謳っていたケンプファアは、そのジェネレーター出力がゲルググを上回っていたものの、それをビーム兵器に回すことなく、装備兵器は実体弾がメインだったのが極めてユニークだった。すなわち主装備は専用のショットガン2基と新型のジャイアント・バズを2基、さらには大型の使い捨て口ケツだったシュトルム・ファウストまで2基を同時携帯可能という多彩な装備が特徴だった。さらに近接防衛用に頭部60ミリバルカン砲を2基、そして最後の格闘戦用にビーム・サーベルも携帯可能だった。

ケンプファアの戦術は、多彩な武器を多数携帯した状態で戦線への大量投入による制圧。そういう意味ではゲルググMに近いものがあつたが、装備兵器という観点から見れば、明らかに新世代だった。これら一年戦争中盤以降から末期にかけてのジオン公国の兵器開発能力、そして柔軟性に富んだ兵器コンセプトの変更については、高く評価すべきことである。

ゲルググvs.ガンダムvs.ジム

ゲルググの優秀さは、あと一ヶ月生産が早ければ歴史が変わっていたかもしれないという言葉でよく

表わされる。しかし連邦にも、一年戦争を変えたMSが2機存在する。もっとも優秀なMSとは!?



↑伝説や風評目を排してみれば、一年戦争における最優秀MSはゲルググでもガンダムでもなくやはりジム、ということになるのだろう。工場でも戦場でもベストバランス!

↑普通のパイロットがガンダムで戦闘した例に、シミュレーションで訓練を積んだセイラの無敵出撃がある。砂嵐という特殊な環境だったが実機ではまともに戦えなかった。ガンダムの操縦はやはり一筋縄ではいかない様子。

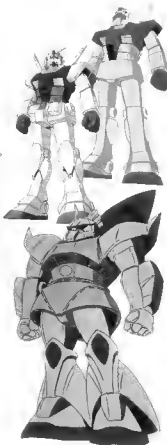


スペック比較	ゲルググ	ガンダム	ジム
全高	19.2m	18.0m	18.0m
本体重量	42.1t	43.4t	41.2t
全備重量	—	60t	58.8t
ジェネレーター出力	1440kW	1380kW	1250kW
スラスター総推力	61500kg	55500kg	55500kg
装甲材質	超硬スチール合金	ルナ・チタニウム合金	チタン系合金
武装	ビーム・ライフル ビーム・ナキタ シールド	ビーム・ライフル ハイパー・バズーカ 弾頭バルカン砲 ビーム・サーベル ガンダム・ハンマー ハイパー・ハンマー シールド	ビーム・スプレーガン ビーム・サーベル バルカン砲 シールド ハイパー・バズーカ

THE 対決

ジオン公国軍の決戦兵器であるゲルググ。最優秀量産機として名が挙がることも多かった。そのゲルググは他のMSとどのように戦ったのだろうか。

構成・文 星々製作



性能と数とをどのレベルでバランスさせるのか?

一年戦争終盤に登場した「一年戦争における量産MSの最高峰」と名高いゲルググ。ジェネレーター出力やスラスター・推力の設定、そして携行型のビーム・ライフルといった装備は、一年戦争中盤に登場し、対MS戦闘において名を馳せた地球連邦軍の実験機RX-78ガンダムを強く意識したものとなっている。結果、センサー有効範囲から推力まで、ほとんどの面で少なくともスベック上はゲルググが上回ることになった。ただし、その差は圧倒的というわけではなく、装甲材質においてはガンダムが明確に優れている。

この両者が戦場で戦った際の優秀さを考えるのは難しい。ガンダムはワンオフの試作機である上、パイロットがあまりにも特殊だったからだ。ジオン公国軍のエースであるシャア・アズナブルは、YMS-14(MS-14S)ゲルググでガンダムとの戦闘を行ったことがあるが、2度腕部を破壊されたおり、スベックが示すような互角以上の戦いはできていない。アムロのニュータイプ能力が非常に高まっていたためという理由が大きい、その能力を活かせるようガンダムがマグネット・コーティングによる改良を受けていたという理由もある。流体バルス駆動とフイー

ゲルググJ vs. アレックス

一年戦争最高峰の性能を持つ二機のMS。ニアミスこそしたものの

実際に戦うことのなかった両機がもし相対したらどうなるのか？



▲ゲルググJと同じくアレックスに近い機動を誇っていたケンパファーだが、不測の事態に胸を止めたとたんに撃破されてしまった。ゲルググJも胸を止めたり動きを読まれないように立ち回らなければならない。

▼推進および姿勢制御用スラスターで勝るゲルググJと、高反応のアレックス。ゲルググJ側はいかにアレックスを撃破し、アレックス側はいかに動きを見切り正確に射撃ができるかという勝負になりそうだ。



ゲルググJ	スペック比較	アレックス
19.2m	頭頂高	18.0m
40.5t	本体重量	40.0t
80.3t	全備重量	72.5t
1490kW	ジェネレーター出力	1420kW
178500kg	スラスター総推力	174000kg
チタン・セラミック複合材	装甲材質	ルナ・チタニウム合金
ビーム・マシンガン ビーム・スゴットガン バルカン砲 ビーム・サーベル	武装	ビーム・ライフル ビーム・サーベル 90mmガトリング砲 60mmバルカン砲 ハイパー・バズーカ シールド



ゲルググJ自慢の大推力も
ビーム兵装の前では効果半減か
ゲルググの中でもとりわけ性能の高いモデルとして知られるゲルググJ。

そして、RX-78を再設計し高い反応速度と機動性を誇るアレックス。まずはスペックを比較してみよう。スラスター推力はゲルググJは17万8500キロ、アレックスが17万4000キロとどちらも一年戦争期のMSとしては桁違いだ。なぜか数値も非常に近いが、この時代の推進器(剤)の開発技術を使った最大値のみをつきつめた限界がこのあたり、ということだろうか。一方で全備重量と本体重量の差はゲルググJが39・8トン、アレックスは32・5トンで、ゲルググJのほうが航続距離は長いとみられる。本体重量はほぼ同じで約40トン。この時代のMSとしては軽量である。なお、姿勢制御用スラスターはゲルググJが24基、アレックスが19基だ。アレックスのほうが少ないのは、AMBAACによる機動も考慮しているためか。

装甲材質はゲルググJでは新しくチタン系合金が採用されて強化されているが、アレックスはルナ・チタニウム合金製でアレックスに分がある。武装は両者ビーム・ライフルを備えるが、エネルギーCAP技術の差からアレックスの方が性能は高いだろう。ジェネレーター出力はどちらもほぼ同じだが、センサー有効半径はゲルググJが400メートルほど長い。

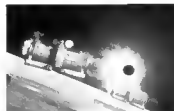
ゲルググJがアレックスと戦うときは、速力とセンサー有効範囲の優位を活かし、アウトレンジから撃破するという、もったも基本的な戦術が一番有効だろう。宇宙空間という環境と、ビーム・ライフルを使用できるゲルググJならそれも十分に可能だ。

お互いを認識し近距離での格闘(機動)戦になった場合、ゲルググJは利点である大推力による直線的な機動でヒット&アウェイという戦法をとりたいが、ビーム・ライフルの弾速の前には距離や速度の有用性も疑問符が付く。多数設置された姿勢制御用バーニアを駆使し、細かく機動を変え、動きを読まれて直撃を受けないように立ち回ることも必要だ。一方、アレックスのフィールド・モーター+マグネット・コーティングによる素早く正確な射撃はゲルググJにとって脅威。速力は匹敵するレベルであり、装甲も上回っている。ビーム・ライフルの威力も加味すれば、撃墜のためには複数弾命中させたいゲルググJに対しアレックス側は一発で撃墜、あるいは当たればその部位は完全に破壊できるだろう。乱戦に突入すれば、ゲルググJの方が不利だ。ただし、これはアレックスのパイロットとゲルググJのパイロットが同程度のレベルの場合だ。もしアレックスのパイロットが当初の計画通りアムロ・レイであれば……ゲルググJのパイロットにとっては災難としか言いようがない。

オッゴvs.ボール

MS 花盛りの一年戦争において、一際異彩を放つ「珍妙な」簡易機動兵器があった。オッゴとボール、

このふたつの簡易機動兵器が戦ったとき、その勝負は一体どうなるのか？

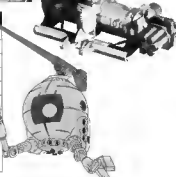


↑兵装はMSの機行火器であり、威力は充分。オッゴのパイロットの多くは若い連隊のパイロットであったため撃破されることも多かったが、パイロットが熟練していれば状況次第では実は別と強力なユニットがもしない。

↑連邦軍のボールパイロットは、ビッグ・ザムに向かっていったらオッゴを両面にしたりと、なぜか自信過剰な者が多いようだ。一種の集団心理か？



オッゴ	スペック比較	ボール
7.8m	頭頂高	12.8m
14.7m	全高	—
57.8t	本体重量	25.0t
976kW	ジェネレーター出力	400kW
48400kg	スラスター総推力	24000kg
超硬スチール合金	装甲材質	—
ザク・マシンガン ザク・バズーカ 6連装ロケット弾 シールド ファウスト その他	武装	180mm反動砲



簡易MSと球状自走砲
実用途がたいぶ違う!!

まずはそれぞれのスペックや機能を見てみよう。オッゴは全高約8メートル、全幅約15メートルの円筒形のボディを持っていて。ボールは全高約13メートル、形状はほぼ球体である。どちらもMSより小さいが、体積としてはオッゴの方がかなり大きい。重量面はオッゴの重量が57・8トン、ボールは25トンで倍以上の差がある。スラスター推力はオッゴが4万8400キ

ロ、ボールが2万4000キロとオッゴの数値はボールの倍だが、推力/重量比はほぼ同等と考えられる。ジェネレーター出力は、オッゴが976キロワット、ボール400キロワットと大きな違いがある。オッゴはザクⅡ（J型）のジェネレーターを搭載しており、専用品として開発されたものではないが、機体の大きさや機能を考えれば充分以上の能力といえる。

もつと大きな違いは武装だ。オッゴはザク・マシンガンやザク・バズーカなど、MS用の携行武器をマウンティングして兵装として使用することができ。また、機体左端には6連装ロケット弾ポッドなどを装備し、対艦・対拠点攻撃なども行える。一方のボールは180ミリ低反動砲が唯一の（射撃）兵装である。弾種を変えることはできるだろうが、本質的に特性の異なる兵器を換装して使い分けるようには作られていない。

これらの違いから、オッゴとボールが1対1で戦えば優位なのはオッゴとなるだろう。機動兵器であるオッゴと相手に、連射の効かない180ミリ砲で挑むのは難がある一方、オッゴはザク・マシンガンを装備していれば有利に立ち回れる。ボールは本来、後方からMSの火力を支援する自走砲的な兵

機体性能よりも推進剤の状態が勝負の行方を分ける!?

海兵隊仕様のゲルググであるゲルググM、戦後にジムを改修し能力を向上させたジム・カスタム。宇宙世紀0083年のデラーズ紛争では、両者による戦闘がしばしば行われた。

スペック的には、ジェネレーター出力はほぼ同等だ。面白いのは推力関係

器であり、直接前線で機動兵器と戦うことをそれほど重視はしていない。

一方、オッゴがMSのパーツを流用して作られているのはパーツが余っているという理由の他に、対艦から対MS戦闘まで、低コストでMSの代わりがある程度務めることができる兵器として期待されているからでもある。どちらともボディ・簡易MS・ビュレーター兵装という構成はありますが、求められている役割は異なるのだ。

そういった意味では、オッゴのライバルとなるのはむしろGファイターやコア・ブラスターといったMSを撃破できる（するための）非MS機動兵器だろう。これらはビーム兵器を装備しているため攻撃面ではオッゴは不利だが、MP・80マシンガンなどの小口径で弾速の速い武器を装備できればオッゴにもチャンスはあるはずだ。

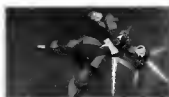
で、スラスター推力自体はゲルググMの5万5000キロに対しジム・カスタム6万7480キロと、ジム・カスタムの方が約2割高い。だが、全備重量はゲルググMの81・3トンに対しジム・カスタムはわずか57・6トンである。これはゲルググMが揚陸作戦などを考慮し航続距離・稼働時間を重視しているのに対し、ジム・コマンドは自艦隊の防空・要撃が主な用途となつて

RMS-117

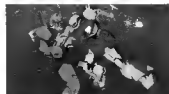
ガルバルディβ vs. ハイザック vs. ジムⅡ

RMS-106

RGM-79R



↑ガルバルディβは3機の中でも月面力下での能力を考慮してか、軽量に作られていた。



↑ディターンズの中にはより高性能なMSと比してもハイザックの扱いやすさを好むパイロットもいた。



スペック比較	ガルバルディβ	ハイザック	ジムⅡ
頭頂高	19.0m	18.0m	18.1m
本体重量	36.3t	38.7t	40.5t
全備重量	56.9t	59.6t	58.7t
ジェネレーター出力	1507kW	1428kW	1518kW
スラスター総推力	63200kg	64800kg	62000kg
装甲材質	チタン合金セラミック複合材	チタン合金セラミック複合材	チタン合金セラミック複合材
武装	ビーム・ライフル ビーム・サーベル シールド内蔵ミサイル シールド	ビーム・ライフル ザク・マシンガン ビーム・サーベル ビート・ホーク ミサイルポッド、シールド	ビーム・ライフル ビーム・サーベル バルカン砲 シールド

3機がまとめて負けた相手はMSの新しいトレンド

宇宙世紀0087年における、連邦

軍およびディターンズの量産MSであるガルバルディβ、ハイザック、そしてジムⅡは、それぞれゲルググ、ザクⅡ、ジムという一年戦争機をベースに、改修を加え運用したMSだ。

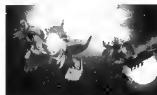
数値。ただし、ベースを用意しそこに徹底的に手を入れたハイザック、再設計を行って別物といえるまでに作り変えたガルバルディβ、なるべく少ない改修で効果を上げようとしたジムⅡというように、アプローチは異なる。3機の中でもガルバルディβは機体の軽量化を進め全備重量も軽めにまとめられているが、どれも量産機らしい汎用性を持って作られたMSといえる。

【MATCH No. 4】

MS-14F

RGM-79N

ゲルググM vs. ジム・カスタム



↑攻めるゲルググMに守るジム・カスタムというのが、実戦ではよく見られた構図だろう。



↑鋭い機動を生むジム・カスタムの経さは、母艦からあまり離れずに残るという前提から生まれたもの。



いるためだろう。戦闘に際しては、機動性はジム・カスタムが有利だが、基本的に両者とも自身と相手の推進剤の搭載量を常に考

平時に生まれたこの3機は、グリブス戦役が激化する中で比較的早期に消えていくこととなった。それは絶対的な性能のためというよりは、グリブス戦争においては「何か突った部分を持

つ」MSが尊ばれる風潮だったという理由が大きいだろう。汎用性を重視する、というザクⅡからジム（陣営は違うが）そしてゲルググへ続いた伝統は、転換期を迎えていたのである。

慮しつつ戦う必要がある（ゲルググMやジム・カスタムに限ったことではないが）。ジム・カスタム側は推進剤が少ないため、なるべく短期決戦で臨みたい。一方のゲルググMは、時には相手の弾薬や推進剤の消耗を待つ誘う戦法も有用だろう。また、推進剤の残量が重量が大きく違ってしまったため、機動から残りの推進剤量を読まれたりしないようにといった配慮も必要だ。

ゲルググM	スペック比較	ジム・カスタム
18.2m	頭頂高	18.0m
45.1t	本体重量	42.0t
81.3t	全備重量	57.6t
1440kW	ジェネレーター出力	1420kW
55000kg	スラスター総推力	67480kg
チタン・セラミック複合材	装甲材質	チタン合金セラミック複合材
MMP-80マシンガン 110mm連射砲 ビーム・サーベル スパイクシールド	武装	ビーム・ライフル ビーム・サーベル ジム・ライフル シールド

遅すぎた傑作機、ゲルググ

「一年戦争集大成の機体はどのような存在なのか」

「遅すぎた傑作機」「年戦争最優秀機」、ゲルググには様々なキャッチフレーズが付く。それらは、負けた側の兵器だからして「残念賞」的な雰囲気も漂う。しかし、それだけで納得してしまうと、ゲルググという機体の輪郭は曖昧なものになる。ここでは「遅すぎた傑作機」の歴史を振り返りつつ、ゲルググという機体そのものの本質を考えてみる事にしよう。

モビルスーツ

戦場伝説である MS・14ゲルググとキマイラ隊

兵器の歴史を紐解くと、よく出くわす言葉がある。

「大戦末期の遅すぎた傑作機。もしももう少し早く量産されていれば戦況は変わったはず」

これは、特にわが国においてよく聞かれる言葉であり、いわゆる「判官びいき」的に用いられる常套句とも言えるモノだ。

大体のストーリーとしては、劣勢の陣営がついに開発した新機。おそれ気味の戦線その機体が配備された部隊だけは獅子奮迅の活躍をし、当時の戦況としては目覚ましい活躍を見せた、

といったところだ。あるいは、試作機だけが完成しており、その先進性や性能の高さから称されることもある。

こういった話題によく出てくる兵器のひとつは第二次世界大戦の兵器たちである。わが国では、旧日本海軍の局地戦闘機・紫電改が代表的な例といえる。ドイツの兵器にもそういった兵器は多く、世界初のジェット戦闘機メッサーシュミットMe262や、その後の潜水艦の基本構成を変えた革新的Uボート(潜水艦)XXI(21)型、ICBMなどロケット(ミサイル)兵器の礎となったV2号などはその代表といえる。

特に紫電改で編成された部隊である三四三空、ドイツのMe262の部隊

であるJv44は、エースばかりを集めた部隊編成で、いわゆるスター的な軍人が指揮官を務めるといふカリスマ性。そして部隊の華々しい戦果から、伝説的ともいえる評価を得ている。

じつは、こうした部隊をモチーフにしたゲルググ部隊も存在している。その名はキマイラ隊。これはジオン公国軍突撃機動軍により編成された部隊で、ザンジバル級機動巡洋艦「キマイラ」を旗艦に、最新鋭の先行量産型VMS14ゲルググ24機を配し、パイロット31名が所属した部隊とされる。

そして、この部隊に所属していたのがジョニー・ライデン、ジェラルド・サカイ、トーマス・クルツ、といった当時のジオン公国軍のエースたちであ



MS-14
GELGOOD

った。さらに、この部隊は最新装備を優先的に与えられていたようで、MS・14B高機動型ゲルググや、C型（デルググキャノン）なども、配備されていた。

しかし、実際ギマイラ隊も、大きな戦果を挙げながらも最後はアバオア・クー戦に投じられ、その多くのエースたちが宇宙に散る。そしてここぞの通りジオン公国が敗北する事により、その戦果は歴史の小さな一ページとなる程度で終わってしまった。

大戦末期の遅すぎた傑作機、という幻想と戦争の現実

戦争の歴史的観点から見れば、少数の兵力を以て、多数の兵力に打ち勝つて、その戦争を勝利に結びつけたという決戦は意外に多い。

例えば幾田信長の桶狭間の戦い、アレクサンダー大王のガウガメラの戦い、ローマ時代のカルタゴの男爵・ハンニバルによるカンナエの戦いなどが知られる。実は、こういった戦史は、戦術面の勝利が、戦争全体に影響を与えることが出来た時代の産物とも言える。そのため総力戦となった第一次世界大戦以降は、数多の戦いの中に埋没してしまうようになった。

おそらく、数の少ない勢力の戦いの勝利で、その国の勝利に結びついた最後の例は、日露戦争における日本海海

戦の日本海軍であろう。ちなみに、この海戦では、日本海軍の戦艦は、数こそ少なかったが、当時の最高レベルの性能を持っていたイギリス製。また、これらの戦いの記録は、現在の軍隊の士官学校でも、教材として取り上げられるものが多く、戦術レベルでは今でも通用する戦いと言える。

しかし、第一次大戦以降の戦争になると、その国の国力そのものが同様の総力戦となり、兵器の質はもとより兵器数、兵員数、資源量、生産力など様々なファクターの総合力によって優劣が決まることとなった。つまり、大戦の勝利ひとつで戦局が決定的に変わるものでなくなってきたのだ。そんな中で、性能に優れた兵器が、戦術単位で優秀な戦績を残しても、その戦果は戦線という大きな波に飲まれてしまう。先に挙げた紫電改は、その一年以上

前に登場した日本陸軍の四式戦闘機、疾風と同じエンジンを積んでいたが、性能はむしろ劣っていた。その疾風も結構な数が生産されたが、戦線を逆転するに至らなかった。メッサーシュミットMe262は、ジェットエンジンには低速域での性能の悪さという欠点があり、それを狙われたらひとたまりもなかった。大戦末期の遅すぎた傑作機は、種の幻想を孕んでいる側面もあるのだ。

遅すぎた傑作機というのは、魔法のようなものではなく、敗戦側にとつて残された数少ないブライドの握り所といえる。それゆえに甘美な響きをもって迎えられるのである。ゲルググは、そんな日本人の心の隙間に忍び込む機体とも言える。

MS・06ザクIIの後継機!? 次期主力機・ゲルググ

そもそも大戦末期の傑作機というのはなぜ登場するのか。それには、二つの理由が挙げられる。一つは科学技術の発展、戦時下において、国家はそのGDPを極限まで戦争遂行に投入する。自ずと兵器の開発にかかる資金や、投入される人材が増え、その開発スピードは平時とは比べものにならない速さとなる。

もう一つは戦闘を重ねることによってノウハウが蓄積され、新兵器の開発

時に、想定される戦闘に対し、より適した性能があらかじめ与えられるためである。そもそも、兵器とはたどろの威力や、エンジンの出力、装甲の防御力などの基本スペックが高ければ性能がいというものではない。パイロットレベルでの扱い易さ、部隊レベルでの整備性や戦術理解に到るまで、戦場の状況にもっとも適しているものが優れた兵器であるのだ。

一方で、すべての兵器は何かしらの状況に合わせた、目的が想定されている。しかし、機械の開発は短い期間で出来るものではない。実際、当初のコンセプトで開発時に必要とされた性能が、登場時には陳腐化したり、活躍する舞台がなくなっていた、という事態は珍しくないのだ。

MS・14ゲルググは、基本的にはMS・06ザクIIの後継機と言っているだろう。しかし、そのコンセプトがMS・06ザクIIの発展型かといえは、必ずしもそうとはいえない。そもそも、18メートル前後の身長を持つ人型兵器であるMSという兵器が登場したのは、MS・14ゲルググ登場の僅か数年前のことだ。またMSという兵器自体、進むべき方向性が定まっておらず、様々な選択肢があったことは、グリプス戦役での可変MSを始め、後の歴史がそれを証明している。

MS・14ゲルググは、その開発スピ



▲旧日本海軍の局地戦闘機、紫電改、陸軍の疾風と同一の「雷」エンジンを積む。性能としては標準程度だが大戦末期に同機を配備した、エース在籍の第三航空隊の挙げた戦果から、日本における「遅すぎた傑作機」の代名詞とされる。

ードを考えると、おそらく開戦前にすでに計画は始まっていた機体だろう。だが、その途中で連邦軍のR・X・78ガンダムのコンセプトを付加されたものと推察できる。MS 06ザクⅡは、宇宙用作業機械を兵器に発展させたものから始まる。その特徴は宇宙空間での360度の動きに対応する高機動力と、状況に応じて道具を使い分けることができる、多目的な用途に用いることができる汎用性、さらに在来兵器とは比べものにならない高火力が挙げられる。対戦闘機や、地上基地やコロニーなどの施設制戦には、速射性のあるザク・マシンガンや、対艦戦闘や、大規模目標の破壊には質量の高いザク・バズーカを使用する。従来の兵器では、戦闘機や戦車（主力型）、後者は爆撃機や自主的役割（攻撃重視型）だったものを、この機体で高次元に実現したので。

それでも対空戦と対艦戦では、作戦内容が全く異なり、求められる性能パイロットの能力も全く違うものだったに違いない。攻撃に際して選択する兵器が違いうように、被弾しやすいた場所も違うはずで、装甲などもそれに対応した方が成功率、生存率も高くなる。MS 06ザクⅡはそういった現場の声に対応して地上用、砂漠用などサブタイプを登場させたが、その機械の持つものとしての素養以上の拡張性を得る



↑世界初のジェット戦闘機としても名高い旧ドイツ軍の機体。ただ、先進性や優越性を与えた影響は高いが、技術的には未熟な点も多く、最終的に狙われると陥す病がなかった。雷電改と同様に、エース部隊に配備されていたドイツ版「運ずぎた傑作機」だ。

ことは不可能であった。MS 06ザクⅡは汎用ゆえに様々な戦場で大戦果を挙げたが、汎用ゆえに解決できない弱点も抱えていたのだ。

小国であるジオン公国にとって、人的にも兵器的にも損害を被ることは、連邦軍以上に戦争進行にとって重大な問題だ。そのため、様々な目的に特化する兵器の必要性は、MS 06ザクⅡの実用化に成功した時点からあらかじめ考えられていたに違いない。それが、グフ、ドムの登場という形で結実したのだ。MS・14ゲルググの開発も、そういう状況によりフィットするよう

に総合的に基礎性能を向上させる事が

最初の開発目標だったはずだ。

ビーム兵器の携帯と装甲と機動性の高次元の融合

一方、連邦軍のV作戦は、MS 06ザクⅡを目標に、それを上回る性能のMSを開発することが至上命題だった。結果、V作戦では実験的要素の強いRX・75ガンタンクはともかく、2種類のコンセプトのMSが開発された。中・長距離からの火力支援を担当するRX・77ガンキャノンと、中・近距離戦闘を担当するRX・78ガンダムだ。前者は高火力と耐弾性を重視、後者は機動力を重視した。すなわち、RXシリーズとは最初から、兵器としてMSの目的、運用を研究して開発、製造されたものであり、コンセプトもMS 06ザクⅡのそれを一歩推し進めたものだったのだ。

しかし、ガンダムの性能は、コスト度外視の開発体制も相まって、MS・06ザクⅡとは比べものにならない性能



↑大陸間弾道弾（ICBM）の始祖ともいえるロケット兵器。このV2を参照させてアメリカ本国を襲う予定だったが、開発半ばで戦争は終結。その技術はアメリカ、ソ連へと渡って、様々な分野に転用されることになった。

と汎用性を発揮することになる。

ビーム ライフルは、本来ザク・マシンガンと同じような目的（比較的小さな目標に使用されるべき兵器）は

ずだが、結果的に数発で戦艦を撃沈できる性能を持ち、装甲はザク・マシンガンの弾丸を近距離からほぼ返す。こうしてガンダムの性能の高さは、

第二世代に至るまでの主力MSが備えるべき条件を明示することになる。それがビーム兵器の携帯と、装甲と機動性の高次元の融合である。

しかしながら、この段階でもガンダムの主要兵器にビーム・ライフルとハイパーバズーカがあるように、多目的に使えるマルチタスクというザクのコンセプトは継承されている。RXシリーズとは、その性能の高さから一年戦争で求められていたMS像というものを具現していたが、ザクの影響からまた抜け出せてはいなかったのだ。結果的に、ガンダムのマスプロダクト版であるRGM・79ジムは、MS

ザクの後継機種として開発

開発途中の
ゲルググに
影響を与える？

ザクを
徹底的に研究し
開発の参考に



MS-14
ゲルググ

ジェネレーター出力 1,440kW
スラスター推力 61,500kg
センサー有効半径 6,300m

特徴

携行式ビーム兵器の実装。諸機の操縦によるサブタイプ開発の歴史。あらゆる面でガンダムを超える性能を量産タイプで獲得。しかし、兵員の不足、戦況の悪化から戦局を覆す存在にはならなかった。

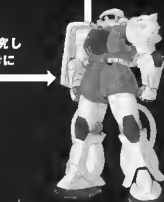


RX-78
ガンダム

ジェネレーター出力 1,380kW
スラスター推力 55,500kg
センサー有効半径 5,700m

特徴

ザクの主兵装であるザク マシンガンでも備つた空軍半装甲に、艦艇なみの破壊力を有するビーム兵器の実用化。ザクより遥かに高い汎用性。生産タイプはRGM-79 ジム。



MS-06
ザクⅡ

ジェネレーター出力 951kW
スラスター推力 43,000kg
センサー有効半径 3,200m

特徴

ミノフスキー粒子下の環境で、AMBACなどによる高い機動性、マニピュレーターにより陸地に兵隊の機動性。宇宙宙から地球圏まで戦場を速に高い汎用性をもつ。

06ザクⅡと大して変わらないコンセプトとなった。強いて違う点を挙げるなら、サブタイプの開発・生産をはじめから視野に入れていた事くらいだ。だが、短期間で大量に戦場へMSを送り出すという命題の副産物とも言えるだろう。

同じような外見で性能、用途はすいぶん違う各タイプ

一方でMS 14ゲルググは一年戦争末期、おそらく最後の1〜2カ月の間に戦線に投入されたと思われる。しかしながらその短期間に、ゲルググM、ゲルググI、など5種類のサブタイプが製造されている。これは最初からこれらサブタイプの製造が計画されていた、ということだろう。実際、MS 14は、各種装備の換装により、様々な機能を変えることが出来る。これはある程度、モジュール式でサブタイプの開発を容易にする狙いがあつたということだ。

実は、ここにごそMS 14ゲルググの要点がある。それは、本機は極めて余裕のある設計がなされていたということだ。さらに言うと、MS 14ゲルググとは、次世代MSを効果的に戦線に送り出すためのプラットフォームだったとも考えられる。

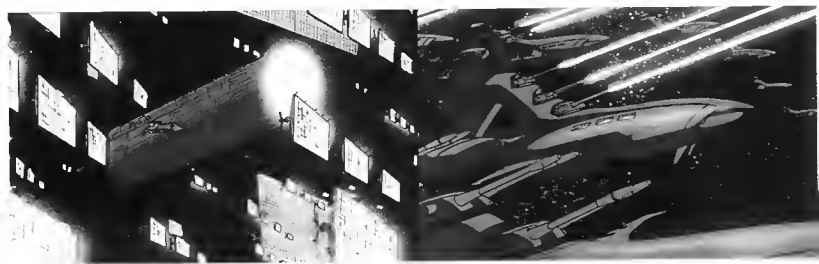
設計、開発、部品の多くを共通化することにより、少ない投資と手間でよ

り大きな効果を挙げる手法は、地球連邦軍のV作戦や、ジオン公国軍の統合整備計画で達成されていた。ひょっとしたら本機では、その計画をさらに推し進めていたのかもしれない。

実際、第二次世界大戦のいる戦闘機設計者は、原形の機体のエンジンよりも、出力の高いエンジンに載せ替えて、機体性能を向上させる事が出来る機体を傑作機と評していた。ドイツのメッサーシュミットBf109は、最終的には原形機よりも倍以上の出力のエンジンを搭載する事が可能となり、10年近く第一線機として活躍した。

MS 14ゲルググも同様に、拡張性が高く、設計に余裕のあつた機体という事は、戦後、ネオ・ジオンにより再設計されたリゲルググなどが存在した事からも証明できるだろう。

大戦末期の遅すぎた傑作機。といえるMS 14ゲルググは、確かに高性能だった。しかし、戦況にはほとんど寄与しなかったし、歴史に「一たし」は「一」といった理由は存在しない。例えもう半年早く生産が始まっていたとしても、結果は同じだったのではなからうか。むしろ、その機体の特徴を考えると、「もう5〜10年は活躍できた機体」と評する方が正確かもしれない。ジオン脅威の科学力、の意地と底力を見せた。それがMS 14ゲルググの価値と言えるのだらう。



ジオン 脅威の科学力



モビルスーツ以外の兵器開発を分析する

「連邦はジオンに比べ10年遅れている」。

ブライト・ノアのこのセリフから

「ジオン公国は科学力に優れた国家」

というイメージが定着している。

確かにモビルスーツなどはその代表例といえるが、

その他の兵器は奇妙なものも垣間見えるのもまた事実。

それでは、その真実のほどがどうか。

ここではジオンの兵器たちをあらためて検証してみたい。

文・矢吹明紀

**科学力が優れているからこそ
無謀に見える開戦が出来た！**

ジオン公国は地球連邦から独立を宣言した時点において、総合科学力及び基礎技術力においては、各コロニー群の中でも最先端を行くと同時に、母体である地球連邦さえも凌駕する存在だった。これは資源を持たなかったコロニーが国家として独立する上で、好むと好まざるとに関係なく、選択せざるを得なかった道であり、「有力な兵器

産業こそが国家の基盤を成す基幹産業である」との判断に基づいての生き残り策に他ならなかった。そんなジオン公国兵器産業における決定版的存在、それはいわずもがなの人型機動兵器である、モビルスーツ（MS）だ。

どのような移動物体にも適用できる原則に、一定の機動性を確保するのと引き替えに、失うモノも少なくないということがある。すなわち、耐久性や防御性を重視すれば機動性を犠牲にしなければいけないし、また逆も真な

りということである。そうした中、運用面において柔軟性に富み、しかも汎用性にも優れるという移動物体として選択されたのが人型機動兵器だったというわけである。

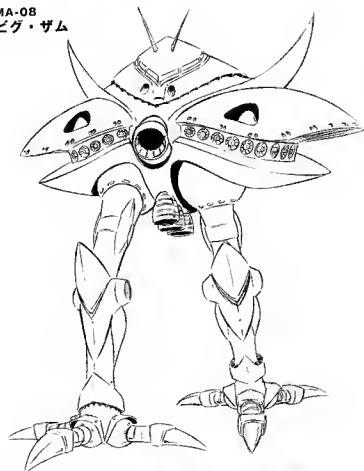
機動性に富むことは、人間のしなやかな動きを見れば当然の結果だった。一方、それを兵器として満足の行くレベルにまで高めるには、機体内に収めた小型核反応炉であるジェネレーター1の出力を、ある一定レベル上げる必要があったのだが、実のところジオン公国の技術力を以てしても、それは容易ではなかった。

一年戦争勃発時、実戦配備を可能としていた最初の実用MSであるMS・05ザクI、そしてその改良型として、ほとんどなくして誕生したMS・06ザクIIの存在は、戦線に対峙していた連邦軍兵士にとって悪夢以外の何者でもなかったことは想像に難くない。要するに敵側の歩兵が巨大化し、戦車に匹敵する武装と防御装甲、さらには従来の戦闘車両などとは比較にならないレベルでの機動性を発揮することができたのだから。

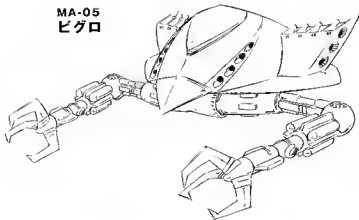
**MSの保険というには
バランスの取れていたMA**

この時点においてはジオン公国側の目論みは成功していたのだが、時を置かずして連邦側から登場することとな

MA-08
ビグ・ザム



MA-05
ビグロ



った3機のMSの存在が、ジオン公国側の兵器開発事情に大きな影響を及ぼすこととなった。一言で言ってしまうと、ガンダム、ガンキャノン、ガンタンクのいずれも、数こそ充足というレベルにはほど遠かった一方で、個々の能力は明らかにザクを上回る存在だったのである。その結果、ジオン公国の兵器開発陣は、MSのパワーアップを図ると同時に、モビルアーマー(MA)と称されていた、より大型高出力の機動兵器の整備を、急ピッチで進めることとなった。

↑どちらのMAも当時のMSでは到底持ち得なかった破壊力と機動力を有していた。ビグロは少数だが量産され、ビグ・ザムはソロモン戦で実戦投入されるとどまったが、量産化の計画もあったようである。

MSだけでも驚異的な存在だったのに、それを補完するボジションを担うMAを同時開発していたあたりに、ジオン公国軍の用意周到さが良く現れていた。もともとMAは、MS開発時の新コンセプトの機動兵器開発コンペで提示されたモデルがベースとなっていたものの、それをMSの開発、生産に並行し技術的にも発展させていった、開発メーカーの蓄積技術力は高く評価されるべきだろう。

MAはMSと比較して、建造費が高くついたことに加えて、小回りが効かないといったその大きさと重さに起因する欠点こそあったものの、総合的にみれば高出力ジェネレーターをフルに活用した強力なビーム兵器、メガ粒子砲を装備するなど、兵器システムとして非常に好ましい特性を備えていた。攻撃性能と防御性能のバランスに優れ、乗員の安全性を確保しながらも、敵を効果的に破壊すると同時に、その存在自体が恐怖感の源になっていたということである。さらにミサイルやロケットの搭載量にも余裕があった。

この恐怖という要素は、兵器にとって非常に重要なポイントであり、たとえば連邦側のホワイトベースの美しい木馬形が恐怖など微塵も感じなかったのに対して、ビグロ、ザクレロ、ビグ・ザムといった代表的なMAは、いずれも独特の不気味なフォルムをまとって

いたのである。このあたりについては単なる美意識とデザイン上の問題で、それほど深い意味はなかったと見る向きも多いとは思いますが、アニメ本編でビグ・ザムが登場した場面などを思い起こすと、ジオン公国軍が使用兵器の「見た目の怖さ」をこのほか重視していたという論も説得力はあるだろう。

MS中心にすべての兵器が整えられていったジオン公国軍

これらの外観的特徴は、その他の兵器類にもしっかりと反映されていた。例えば宇宙空間用の戦闘艦艇を見ても、連邦軍側のサラミス級やマゼラン級がいわゆる戦闘艦として非常にオーソドックスなデザインだったのに対して、ジオン公国軍の代表モデルだったムサイ級軽巡洋艦は、非常にユニークな形状となっていた。このムサイ級は比較的小型ながらMSを4機搭載・運用できるのが特徴であり、艦首部には小型ながら大気圏内再突入能力を備えた、連絡艇であるコムサイを搭載するなど機能的にも優れていた。

このMS搭載能力は、ドロス級空母は言うまでもなく、グワンジ級戦艦、チベ級重巡洋艦、ザンジバル級機動巡洋艦などジオン軍戦闘艦艇の多くに共通していた特徴であり、ここにもMSを使った戦術を重視していたことがハッキリと現れていた。対して連邦軍側

はというと、最初からMS母艦として設計されていたホワイトベースを除くと、前述のマゼラン級やサラミス級といった、比較的大型の艦でもMS搭載能力は持っており、量産MSの配備が軌道に乗った後、サラミス級の一部にレトロフィットという形で機能追加されたに過ぎなかった。

ジオン公国側の兵器体系を簡単に追ってみただけで理解できるのは、やはりMSの開発と大量装備あつてこそジオン公国軍だったという明確な戦略に他ならない。個々の兵器の能力や編成、そして運用についてはあくまで推測の域を出ないのだが、革新的な人型機動兵器を戦力の中心に据え、その他の艦艇や航空機はあくまでMS運用のサポートに徹していたという意味では、非常に先進かつ妥当な兵器体系だったと言つて良いだろう。

一年戦争の緒戦において連邦軍側が一方的にジオン公国側に攻め込まれたのも、また当然の帰結であり、その結果、ガンダムをはじめとする新型MSの投入という経過を思うと、ジオン公国側にとっては、不運かつ連邦軍側にとって幸運過ぎる展開だった、と言つたらジオンびいき過ぎるだろうか？

MS中心の戦術体系申し子 ガウ攻撃空母

ともかくジオン公国側のキチンとし

た戦術理論に基づいて、計画された兵器開発コンセプトは、コンベンショナルな存在だった大気圏内用航空機にもまた反映されていた。

その代表的存在だったのがド・ダイYとガウ級攻撃空母だろう。前者は重力と空気抵抗の影響で長距離移動が難しかったMSを、前線において素早く移動させるための簡易輸送機であり、機体上部にMSを載せたまま飛行することができた。こうした設定はアニメの世界では思いつかやういことを考えると、空力及びバランスの両面においてかなり難しいと言わざるを得ない。空想世界での設定とはいえ、それを難なく実用化していたジオン公国側の設計者はやはり有能だったということである。ちなみにド・ダイYは、その基本性能の確かさを高く評価され、一年戦争の後により機動性に優れた新型MSが登場してからも、このコンセプトを継いだ機体が各種作られたが、さもありません。

一方、ガウ級攻撃空母については、さらにMSサポート能力に特化していた存在であり、大型の全翼機体の内部には、3機のMSと小型戦闘機のドックを8機格納することができた。MSは空中投下も可能であり、母艦としての能力に加えて空挺攻撃さえも可能とされていたという意味では、まさに万能

の機体だった。ドックを搭載していたのはドックの航路距離の短さをカバーすると同時に自機の護衛という一面も備えていた。

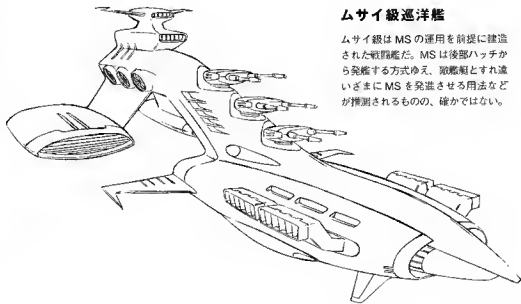
一方、連邦軍側はというと、それなりに洗練された航空兵力を備えていたものの、やはりMSとの協調運用という意味では不満が残るものだったことは否めない。もちろんガンダム以下の主力3機は、コア・ファイターを中心とした、いわゆるGパーツを運用することで、大気圏内で行動する上での相応の機能アップを果たしていたものの、連邦軍の戦略全体に及ぼす影響という意味では、微々たるモノだったということである。

個性的なコンセプトの陸上兵器 その究極はヒルドルブ

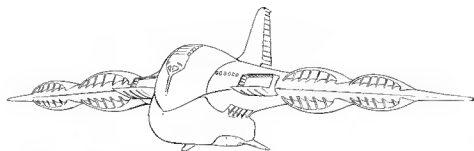
ジオン公国軍の主力陸戦兵器については、陸戦艇ダブデや、砲塔に限定的な飛行能力を付加したマゼラン・アタックなど、こちらも個性派揃いだ。特に後者は現代の戦闘ヘリが得意としたける山陰に隠れて敵に近づき、一瞬だけ姿を見せて敵を射撃する、といった攻撃パターンをさらに大掛かりにしたものであり、システム自体が複雑になってしまふという欠点があったものの、戦術そのものは、コロンブスの卵的な発想から生まれたユニークな存在だった。

ムサイ級巡洋艦

ムサイ級はMSの運用を前線に推進された戦闘艦だ。MSは後部ハッチから発艦する方式ゆえ、敵艦艇とすれ違ひざまにMSを発進させる用法などが推測されるものの、確かではない。



ちなみにジオン公国軍が装備したとされている戦車の中で、なんと言つてもユニークさを群を抜いていたのはYMT-05ヒルドルブだった。外観は全長30メートルを超える大型の装軌車両に、300ミリという戦艦の主砲に匹敵する大口径実体弾砲を搭載、ハードターゲットに対する圧倒的な破壊力を見せた、究極戦車と言われている。しかも単なる大型戦車ではなく、その主



ガウ攻撃空母

MSの足りない機動力と、戦場への展開能力を補うために開発されたことが、容易に想像できる。このことからジオン公国軍が「MS至上主義」で、兵器開発をしていた筈といえるのではないが。

利用した隠密射撃を行うといった、運用にあたっての自由度があったという点である。加えてMSの上半身を、そのまま流用してのことからMS用の増加装備火器を流用することも可能であり、動力源はMAに匹敵する大出力ジェネレーターとなっていたこともあり、ビーム・ライフルなどを適宜運用することも可能だったと思われる。

人類史上究極の大量破壊兵器ソーラ・レイ

ヒルドルプはジオン公国における陸戦兵器の決定版として優先開発モデルに指定されていたものの、諸々の事情から最終的には試作のみで終わった。この恐るべき車両が地球侵攻作戦の比較的最早い時期に完成し大量配備されていれば、その後の戦局は、大きく様変わりを見ていたことは間違いない。

ヒルドルプはジオン公国における陸戦兵器の決定版として優先開発モデルに指定されていたものの、諸々の事情から最終的には試作のみで終わった。この恐るべき車両が地球侵攻作戦の比較的最早い時期に完成し大量配備されていれば、その後の戦局は、大きく様変わりを見ていたことは間違いない。

利用した隠密射撃を行うといった、運用にあたっての自由度があったという点である。加えてMSの上半身を、そのまま流用してのことからMS用の増加装備火器を流用することも可能であり、動力源はMAに匹敵する大出力ジェネレーターとなっていたこともあり、ビーム・ライフルなどを適宜運用することも可能だったと思われる。

【ジオン公国軍の陸戦兵器】

マゼラ・アタック



ヒルドルプ



↑従来兵器の概念でいえば、突撃ともいえるジオン公国の陸戦兵器だが、兵器開発における既存の基礎データなどのノウハウは、連邦政府によって詳しく統括されていた裏返しではないが。

ラ・レイである。

この兵器はジオン公国を構成していたコロニー群であるサイド3に属していたコロニーの中の一つを、そのままレーザー発射装置へと作り替えたものであり、詳細なスペックやその構造は不明ながら、フルパワーで発射すると宇宙空間に展開していた大規模艦隊を

一瞬で丸ごと葬り去るだけの威力があった。設計、製造、そして運用のいづれにおいても膨大なコストを必要としていたことは言うまでもなく、ジオン公国側にとってみても、まさに最後の決戦兵器といえるべき存在だった。

一般にガンダム世界における戦いとは、ミノフスキー粒子の存在により、長距離での素敵及び照準が困難だったことから、MSやMAを使った近接機動戦を行うしかなかったと説明されている。だが、ソーラ・レイクラスの大型兵器とすれば、こうした大前提す

らモノともしないだけの性能を備えていたということである。なおソーラ・レイは「Zガンダム」において、コロニー・レーザーとその名を変えて登場している。これはそのメカニズムから見て、ジオン公国軍が残したノウハウを利用していたのは明らかであり、大量破壊兵器としては、相応の発展性を備えていたことの裏付けでもある。

以上、ジオン公国における兵器開発コンセプトと実際に登場した代表的兵器について、その結果適き出されたのは、軍事大国ジオン公国の戦略と、戦術に対して貫かれた骨太の思想に他ならず。それはある意味、独裁国家ならではの大規模かつ短期間での注力の賜だったということである。これは地球連邦軍には存在しなかった、ジオン公国ならではの兵器開発における個性だったのかもしれない。

【総括】

ジオンMS整備大系

汎用から専用機へ、黎明期のMSバリエーション

ジオン公国軍は、モビルスーツのバイオニアであり、また兵器体系をモビルスーツ中心に組み立てていた。しかし、汎用という名目で華々しく登場したモビルスーツも、大戦中期あたりから様々な派生型を産み出さざるを得ない状況となっていく。その背景にあるものは一体なんだったのだろうか。そしてジオン公国のモビルスーツの発展について総括してみよう。

文・矢吹明紀

モビルスーツのパワー不足が派生型の誕生につながった!?

ジオン公国が人型機動兵器であるモビルスーツ（MS）の開発に着手した時点において、その具体的な運用法については試行錯誤状態だったことは想像に難くない。

MSを運用するにあたっての基本構想は、言うまでもなく従来の歩兵と戦闘車両を統合し、優れた攻撃性能の防御性能を与えた上で人型兵器ならではの機動性をプラスしたというものだ。

戦術としては、従来からの歩兵による前線突破とその後の橋頭堡確保を、

より安全かつ迅速に行うというものだった。しかしひとくちに前線突破とはいっても戦線で対峙している敵側兵力の装備は千差万別であり、それぞれの確に対応するためにはMSが装備する兵器に対しても多様化が求められた。

しかし当時のMSにはそうした欲張りな要求に応えることができるだけの余力がなかった。要するにパワー不足だったのである。

その結果、初期のMSは多大な戦果を挙げたものの、その損害も決して少なくはなく、また戦術的にも不適合な場面も多かったと言われる。ジオン公国側の作戦立案責任者は、将来を見据



えたMSの運用にあたって一つの決断をしたものと推測できる。それは考え得る限りの作戦任務、それぞれに特化したバリエーションモデルの早期開発と前線への展開である。こうしてジオン公国のMS部隊は、次第に派生型が増殖していくこととなった。つまり汎用性という当初の売りから、汎用性を主体にしつつも、細かくバリエーション展開をする方向に、大きく舵を切っていくことになる。

手早く性能を上げるチューンによる性能強化型

そうした派生型の中で、最も印象的



な存在だったものといえ、まずは、いわゆるエースパイロット専用機が挙げられる。赤い彗星ことシャア・アズナブル専用のザクには、MS・06Sという、ザクⅡとは異なる型式番号が与えられていた。これは件のザクⅡがジェネレーターやスラスターを強化し、さらに機体を軽量化するなどして、総合性能の向上が図られていたためであり、事実上のファクトリーチューニングモデルだった。

ただしこうした作業は、非常にデリケートかつ多くの手間が必要であったことから、一部の指揮官クラスのエースパイロット専用機のみで実施される



↑ジオン公国を戦争へと牽引した原動力の一つといえるザク。ただ、突出した汎用性の高さゆえ、決定打足りえなかったともいえる。それゆえ、ザクよりも高性能なゲルググが求められたといえるだろう。

に止まっていたということである。ザクⅡの場合、シャア専用機以外には、ゲルマ専用機とドズル専用機などがあり、それぞれスペック他、搭載兵器などが微妙に異なっていた。ちなみにシャア専用ザクは、他のザクⅡより三倍速かったというのは、おなじみのエピソードだが、それはシャア個人の操縦技術や、ニュータイプとしての特殊能力を加味しての話であり、機体単体ではそこまでの能力向上はなかった。こうしたパイロット個人の好みに合わせてチューニングを施したMSは、他のモデルにも用意されており、たとえばMS・07Bマ・クベ専用グフ、MS・14シヤア専用ゲルググ、MS・14FゲルググMシーマ・ガラハウ専

用機、MSM・07Sシャア専用ズゴツなど、その数も多い。

制式機にも取り入れられる 機動性向上型（高機動型）

続いていわゆる高機動型である。これはその名の通り、標準仕様に対して機動性を高めることを目的にジェネレーターやスラストの強化を行い、機体の軽量化を図るなどをしたものであり、スペックを一見しただけでは前述したエースパイロット専用機と大きな違いがないようにも思えるが、実際その内容は大きく異なっていた。

具体的にはエースパイロット専用機が手間のかかるファインチューニングモデルだったのに対して、高機動型は

紛れもない量産機だったということである。これはジオン側のMS製造メーカーの量産技術が、一年戦争中に大幅に進化したことも理由なのだが、高機動型の中には重力の影響を受けない宇宙空間戦闘用に特化したモデルもあったことから、量産仕様としてもモディファイしやすかったということである。

代表例としてはMS・06R・1A高機動型ザク黒い三連星専用機、MS・06R・2高機動型ザク ジョニー・ライデン専用機、MS・14ゲルググヘルベルト・フォン・カスペン専用機、MS・14JゲルググJ、MS・14B高機動型ゲルググなどがあつた。ちなみにMS・09ドムは、計画時からホバ移動性能を強化するなど最初から高機動型として設計されていたMSだったが、派生型として誕生したMS・09リック・ドムなどは、宇宙空間戦闘用に特化していたことで大幅な軽量化を可能とした、高機動型のさらなる高機動型というユニークなモデルだった。

地上に特化した装備に 換装した陸上型

宇宙空間専用機があれば、続くのは陸戦専用機だった。これは地球侵襲作戦において、1G重力下と大気の影響を受けることを前提に、各部を手直したモデルだった。もちろん従来型のMSでも何ら問題なく戦闘行動を行う

ことはできたものの、専用機とすることで基本的な戦闘能力の他に、耐久性やメンテナンス性が向上していたことは見逃せない。

標準型に対して主なモディファイ箇所はジェネレーター冷却能力の強化、フィルター類の強化、徒歩での移動が主となることを想定した関節部や油圧機構の強化など多岐に渡っていた。

さらに陸戦型のそのまた派生型としては砂漠戦を想定し、さらなる冷却性能の向上及びフィルター強化による防塵性能強化が図られたデザート（砂漠戦）タイプ、防塵性に加えて耐水性なども強化された湿地帯専用タイプなども適宜生産された。代表モデルとしてはMS・06ザクⅡの地上用といわれるJ型。MS・06Dザク・デザートタイプのD型、MS・06Mザク・マリントイプのM型、他にはMS・09F/TR OPDM・トロイベンや、MS・09Gドワッジなどが挙げられる。

ビーム搭載型へのつなぎ？ 高火力型

さて、地球連邦側には、RX・77ガンキャノンとRX・75ガンタンクという砲撃能力に特化したMSが存在していた。だが、あくまでMSは汎用兵器と位置づけていたジオン公国軍側には、当初そうしたモデルは存在しなかった。しかし戦域が拡大するにつれて標準型

【 パーソナルカスタムされたMS 】

ここで取り上げたのは、いずれも赤い彗星こと、シャア・アズナブル専用のMSだが、ジオン公国軍では、特に優秀なエースパイロットに対して、カスタマイズされた専用機を優先的に配備する傾向があった。



MS-14S
シャア専用ゲルググ



MSM-07S
シャア専用ズゴック



MS-06S
シャア専用ザク

MSが装備していた火力では、何かと不都合な場面に遭遇することとなった。このことはジェネレーターの出力不足から、一年戦争末期に登場したゲルググまで、長射程ヒーム兵器の運用が不可能だったことも無関係ではない。そこで登場したのが長距離砲撃性能に特化した、それぞれ呼称にキャノンが付いたタイプである。代表モデルとしてはMS・06KザクキャノンのK型、MS・09K・1ドムキャノンや、MS・14Cゲルググキャノンなどを挙げる事ができた。

これらはいずれも背面に装着する増設パワーバックであるランドセルと一体化した長距離砲を右肩に載せていたのが特徴。機種によっては長距離力ノン砲ではなく中射程の無反動砲を連装で装着した例なども見ることができた。ここで採用されていた火炮類は、おそらく地上兵器や艦載兵器からの転用であり、重量その他の条件さえ許せば、適用範囲には相応の自由度があったというところである。ただしゲルググキャノンのみは実体弾火器ではなくビーム・キャノンを装備しており、こちらは専用設計だったと思われる。ジオン公国軍においてヒーム兵器の運用が可能となった最初のMSでもあったゲルググであれば、派生型のゲルググキャノンであっても、ビーム兵器を重視したのもまた、当然のことだったと言

時代に合わせて!? 格闘戦型

つていいだろう。またこの他にはいわゆる砲撃特化型とは少々性格が異なっていたものの、火力を強化したモデルということで初期型ザクだったMS・05ザクIをベースに、ランドセルパワーバックと長射程ヒーム・ライフル、そして専用の照準システムを装備したMS・05LザクIスナイパータイプも特殊な射撃特化型として挙げておくべきだろう。

続く派生型だが、ここは格闘戦型にも言及しておきたい。この仕様は前述した高機動型やエースパイロット用フライングチューニング型とも密接な関わりがあり、そのスベックの一部やコンセプトにクロスしている部分もある。MS同士による近接格闘戦こそは、ジオン公国軍がMSによる戦術として最初に想定していたことでもあり、この分野に特化したMSもまた非常に個性的な存在だった。まずその代表だったのが、ご存じMS・07Bグフである。射程の長い火器はあえて装備せず、有能なパイロットによる格闘戦を有利に進めるために設定されたスベックには、一部の除もなく、まさに武人のためのMSに他ならなかった。

同様の格闘戦型は、高機動性を持ち味とっていたドムにも設定されており、それはMS・09F/Gbドム・ゲロウスバイルと称されていた。マシンガンやライフル、バズーカといった火器類を一切装備しない代わりに、大型のヒート・サーベルやヒート・ナイフといった格闘戦用武器をフル装備した姿は一種異様であり、ドムが持つ固有のルックスをさらに際立たせていた。

ちなみにゲロウスバイルの運用に当たっては、遠距離からの狙撃に対抗するため砲撃特化型だったMS・09F/

高機動化の流れ

【 高機動化の流れ 】

全体的な傾向として、MSに求められた性能の一つに機動性の高さがあった。R型といわれる高機動型ザクやドムなどはその典型だろう。



MS-09
ドム



MS-06R-1A
高機動型ザク
黒い三連星専用機

従来兵器を持たないジオン公国軍だからこそ、MSに長射程の砲撃能力を付加した高火力化というカテゴリーの機体が生まれたといえるだろう。こうした流れは、対峙する連邦軍にも少なからず影響を与えたと考えられる。



MS-14C
ゲルググキャノン



YMS-16M
ザメル



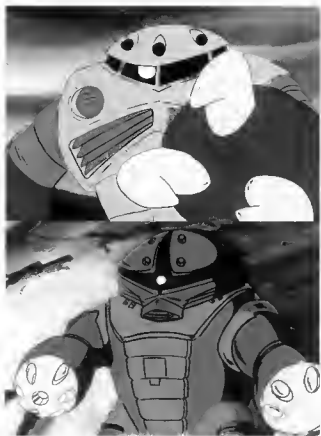
MS-06K
ザクキャノン

BnDm・バインニヒツとセットで行動する仕様になっており、グロウスパイルの戦闘をバインニヒツがサポートするという戦術だった。バインニヒツは脚部を廃止し代わりに大出力スラストターを装備。兵器としてはラケーテン・バズやシュツムル・ファウストを装備していたのが特徴である。実際このフオーメーションは、MS・07BグフとMS・06ザクⅡでも組まれていたものである。

そして格闘戦専用機として忘れていけないのはYMS・15ギャンである。シールドと大型のビーム・サーベルを装備したそのスタイルは、外観デザインが中世の騎士にも似ていたことからいかにも格闘戦専用機に相応しいものだった。一年戦争における戦闘が初期の様にMS同士による局地戦に終始することになれば相応の活躍を見せたはずであるが、最終的には宇宙空間における大規模消耗戦になったこともあり、活躍の場がほとんどなかったのは残念である。ただしこの系譜が完全に失敗作だったというわけでは決してなく、MS・17ガルバルディアといったモデルも開発されている。

ジオングへと行き着く 特殊戦型

この他、ジオン公国軍が装備したM



↑水陸両用機などもジオン公国独自のカテゴリーのMSといえる。特異な形状しながら、多くの機体が水冷式ジェネレーターを採用で、内蔵式だがメガ粒子銃の運用が可能だ。

Sの中で、特殊なバリエーションに相当していたのは、MSM・03ゴック、MSM・04アッガイ、MSM・07ズゴック、MSM・10ゾックという一連の水陸両用MS群が挙げられる。いずれも個性派であり中でも軽量な量産機という設定だったアッガイは、派生型として格闘戦特化型であるMSM・04Nアッガイや重砲撃型のMSM・04Gジュアッグといったユニークなモデルまで考案されている。

また全身をハリネズミのごとく武装し、複数の火器を携帯することで驚異的な前線突破力を誇った強襲型MSであるMS・18エンケンブラーも、特殊バリエーション機の一つであることは間違いない。そしてこれら特殊MSの頂点に君臨するのがサイコミュを搭載したニュータイプ専用MSであるMSN・02ジオングであり、高機動、重火

力、優れた格闘戦能力、高い索敵性能などパイロットの能力に依存する部分がほとんどだったとはいえ、その総合性能はまさに圧倒的だった。

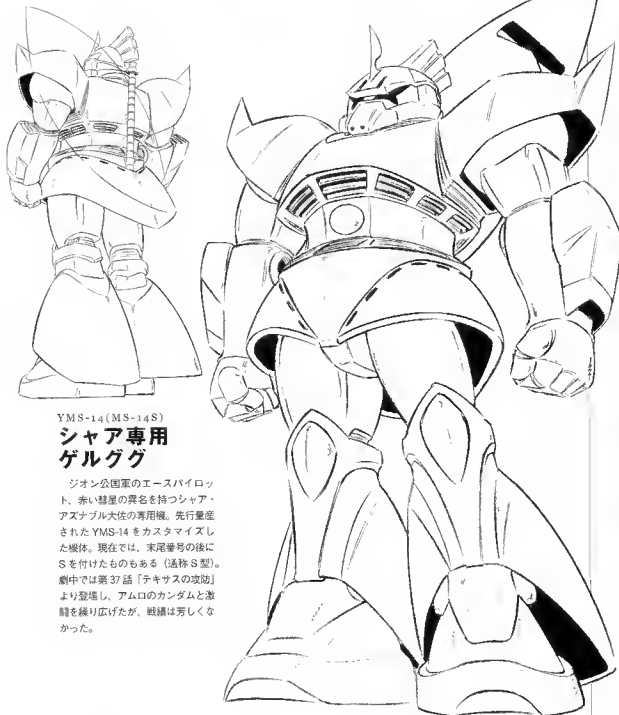
当初は汎用機として誕生したMSが、こうして様々な任務に特化した専用機へと進化していく背景に存在したものが、それはやはり戦闘現場からのフィードバックに他ならなかった。

いつの時代も実戦で蓄積したノウハウこそが兵器を進化させるポイントであり、それをいかに柔軟に導入できたかによって前線で戦う兵士達の負担が軽減されると同時に、安全性も確保されることとなった。そういう意味でもバリエーションの開発能力に乏しかった地球連邦軍に対するジオン公国軍の優位性は明らかだったのだが、最終的な勝敗の行方となるとまた別問題だったのは残念である。



MS 設定資料

この項では、映像作品や関連企画に登場したMS-14ゲルググをはじめとした、各MSを取り上げている。それぞれ作品ごとに分類して掲載している。作品タイトルの後には、年代を記載した。



YMS-14 (MS-14S)

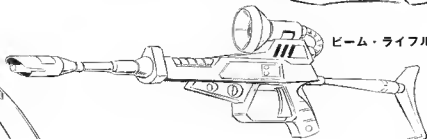
シャア専用 ゲルググ

ジオン公国軍のエースパイロット、赤い彗星の異名を持つシャア・アズナブル大佐の専用機。先行量産されたYMS-14をカスタマイズした機体。現在では、末尾番号の後にSを付けたものもある（通称S型）。劇中では第37話「テキサスの攻防」より登場し、アムロのカンダムと激闘を繰り広げたが、戦績は芳しくなかった。

シールド



ビーム・ライフル



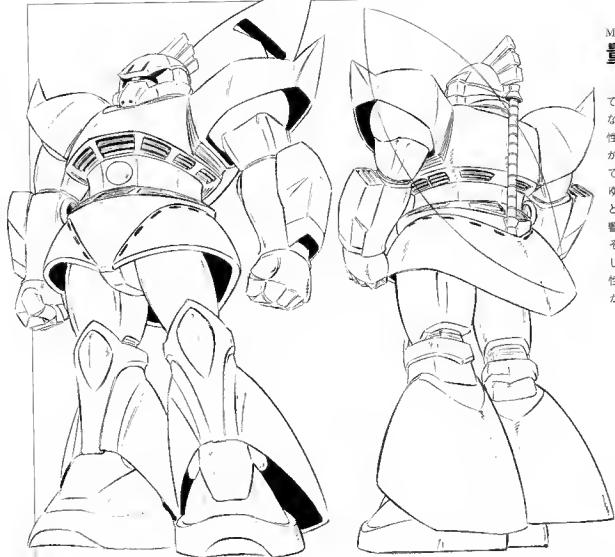
ビーム・ナギナタ



↑ゲルググは、ビーム兵器が標準武装となっている。量産型も同型のものを使用している。ちなみにビーム・ナギナタの色は黄色と青の2タイプがあるが、これは劇場版製作のあり、編集作業の都合で誕生したのは有名な話。

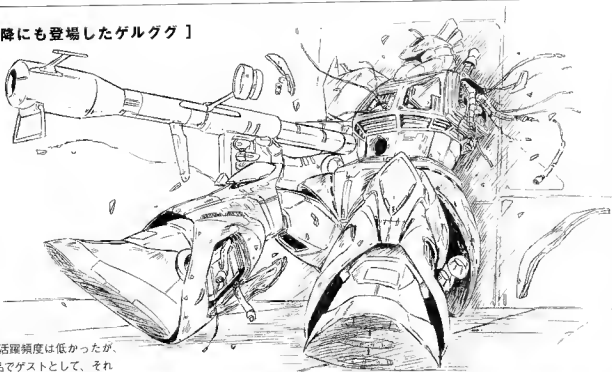
量産型ゲルググ

ジオン公国軍の次期主力MSとして開発された機体。ビーム兵器の実装など、あらゆる面でガンダムを超える性能を有していた。ただ、開発に時間がかかり、配備は戦争末期という状況で、戦局を覆す存在にはならなかった。ゆえに、本機を「悲劇の傑作機」などと評することも。こうした設定の影響が劇中の活躍も、驚くほど少ない。それでもセイラさんがゲルググに対峙した時の「さすが新型」の一言で、高性能機であることを認識したものが多かった。



[「ガンダム」以降にも登場したゲルググ]

設定画A



『ガンダム』劇中での活躍頻度は低かったが、それ以降のガンダム作品でゲストとして、それなりに登場しているゲルググ。ほんの一部だが紹介しておこう。まず (A) の設定画は、『Zガンダム』の第26話「ジオンの亡霊」でカミーユがグワジン級の中で遭遇した機体。その後、(A) のゲルググはレストアされ、百式のメガ・バズーカ・ランチャーのエネルギー供給や、レコアがジュビトリスに潜入する際に用いられた (写真B)。「ガンダム ZZ」では、旧ジオン軍残党の「青の部隊」の機体 (C) や、マサイ・ンガバが駆る機体などが登場している。

こうした過去のMSがゲストに登場するのを発見するのも、ガンダムシリーズの楽しみ方の一つといえるだろう。



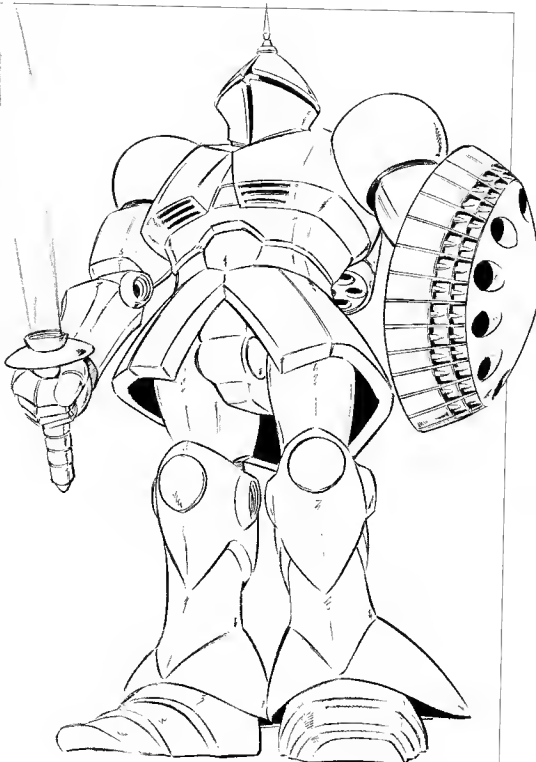
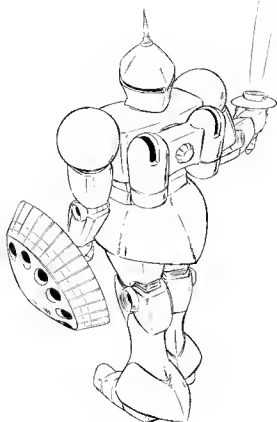
写真B



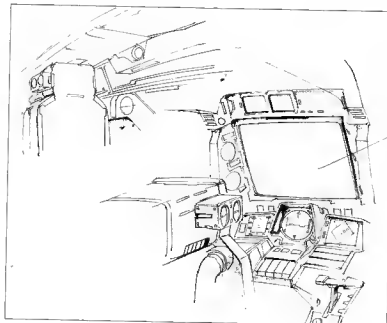
写真C

ギャン

マ・クベ大佐専用機。次期主力MSの座をゲルググと争ったとされる機体としても有名。主兵装はビーム・サーベルと、ニードル・ミサイルなどを内蔵したシールドという、一風変わった装備が特徴。劇中では、シャア専用ゲルググと同じく第37話「デキサスの攻防」に登場するが、こちらはガンダムにパワー負けして敗れた。ちなみに、劇場版ではギャンそのものが登場しないため、マ・クベ大佐の出番は、ソロモン攻防戦で終わっていたりする。



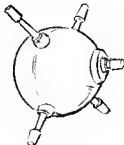
コクビット



ニードル・ミサイル

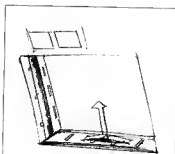


ハイド・ポンプ



コクビットハッチ

ギャンを開発したのが、ドムと同じメーカー（ツィマット社）ゆえ、コクビット形状はドムに準じているようである。

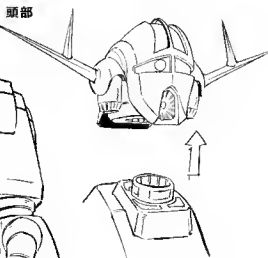


MSN-02

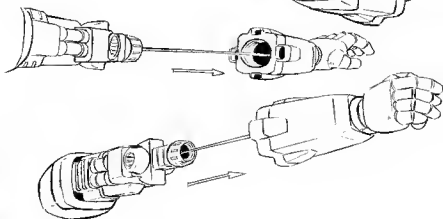
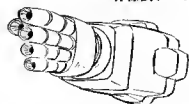
ジオング

ア・バオア・クーの最終決戦で、シャア・アズナブル大佐が搭乗したニュータイプ専用機。有線式サイコミュにより、オールレンジ攻撃が可能。搭乗口は胸部からだが、コクピットは頭部にある。そのため、本体が破壊されても頭部のみで飛行が可能。ただし、現状での完成度は80%程度で、脚部が付いていないが特徴。劇中では、シャアに横柄な物言いをする整備兵の「闘なんて好きです」が印象的だ。

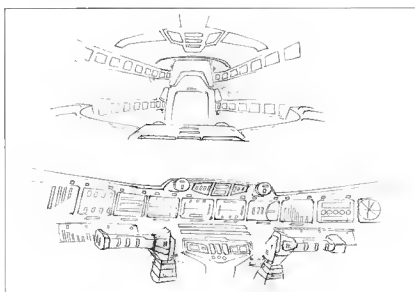
頭部



有線式アーム



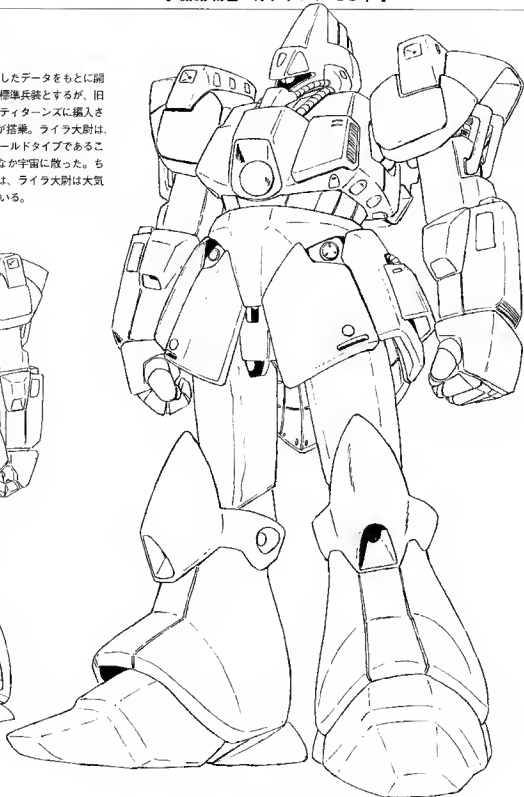
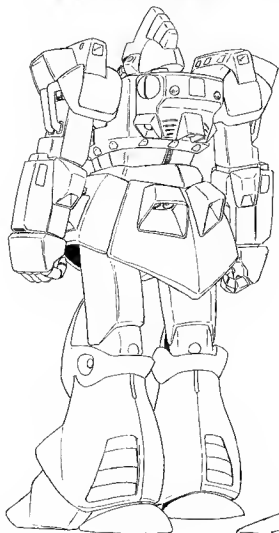
コクピット



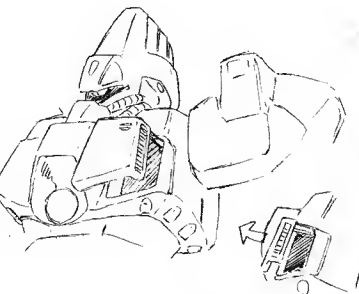
RMS-117

ガルバルディβ

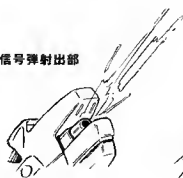
一年戦争後、ジオン公国軍から接収したデータをもとに開発された汎用機。ビーム・ライフルを標準兵装とするが、旧式化しつつある機体。地球連邦軍からティターンズに編入されたライラ・ミラ・ライラ大尉などが搭乗。ライラ大尉は、カミーユと対峙することで、自身がオールドタイプであることに気づき、30パンチでの戦闘のさなか宇宙に散った。ちなみに、05年に公開された劇場版では、ライラ大尉は大気圏軌道上で戦死するように変更されている。



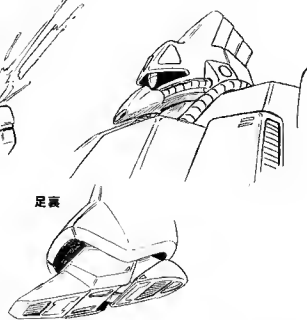
コクピットハッチ



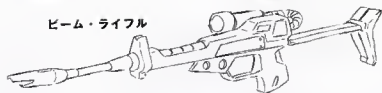
信号弾射出部



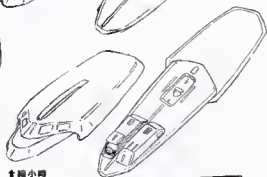
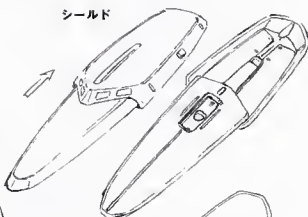
足裏



ビーム・ライフル



シールド

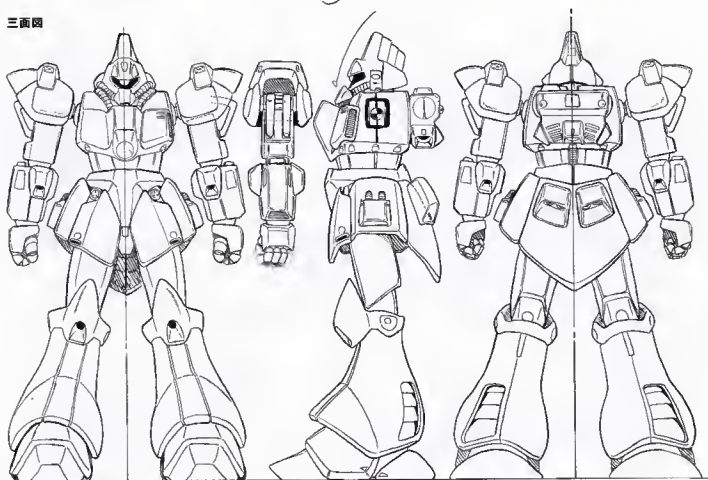


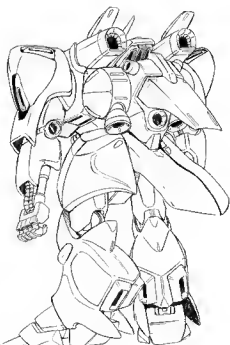
縮小版



シールド内ミサイル

三面図

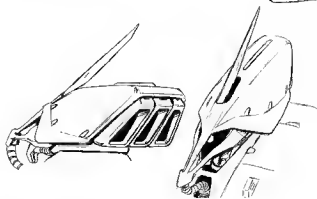
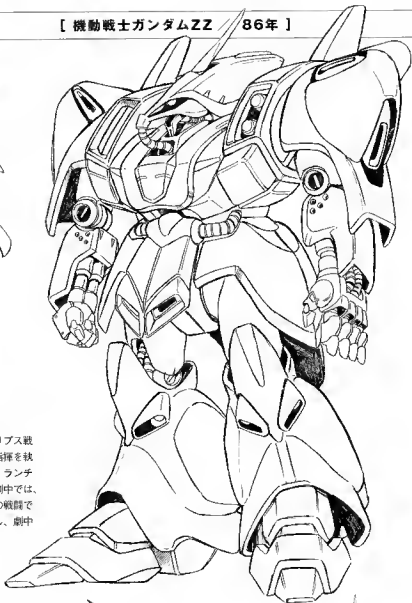




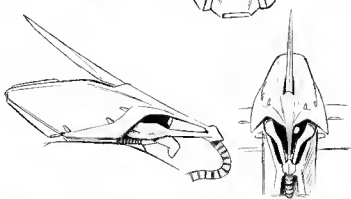
AMX-101

ガルスJ

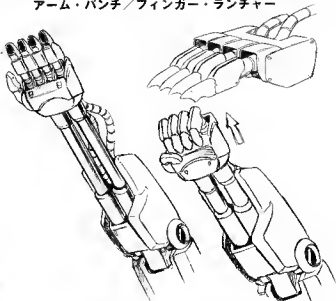
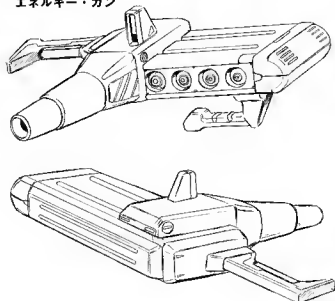
アクシズ（ネオ・ジオン）が開発した汎用試作機。グリアス戦役後に戦場に投入されている。初期の機体はエンドラで指揮を執る、マシュマー・セロの部隊に配備された。フィンガー・ランチャーやアームパンチなどの特殊な装備が特徴といえる。劇中では、マシュマー 最初の乗機として登場するものの、一度きりの戦闘で退場してしまい、以後、彼が乗ることはなかった。ただし、劇中後半では、量産タイプが登場している。

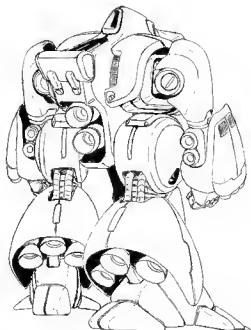
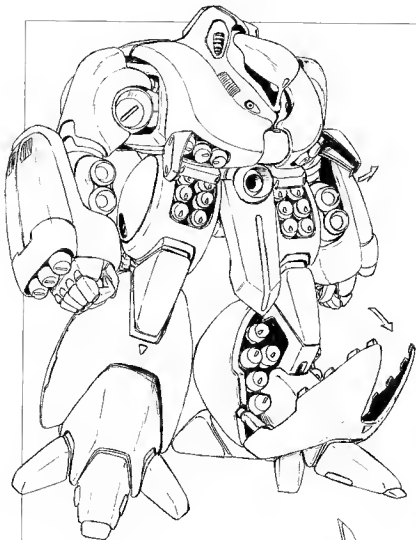


エネルギー・ガン



アーム・パンチ／フィンガー・ランチャー



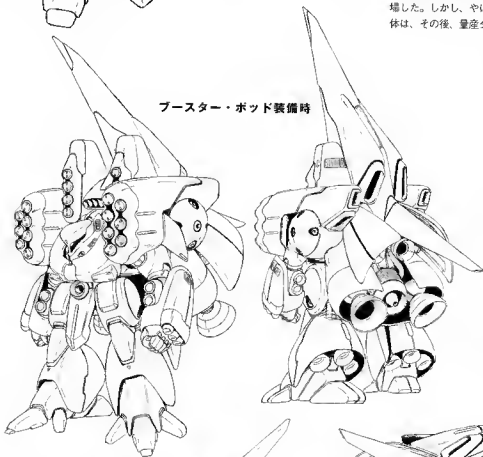


AMX-102

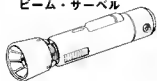
ズサ

全身にミサイルを搭載した遠距離支援用の機体。ガルスJなどの近距離戦用機体を支援するために開発された。ブースター・ボッドを装備し、高機動力を活かした爆撃機的運用が可能。劇中では、マシュマ2番目の乗機として第6話「ズサの脅威」に登場した。しかし、やはり一度の戦闘で退場してしまった。ズサ自体は、その後、量産タイプとして登場している。

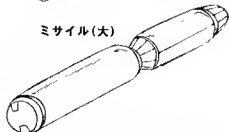
ブースター・ボッド装備時



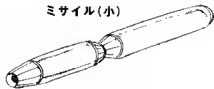
ビーム・サーベル



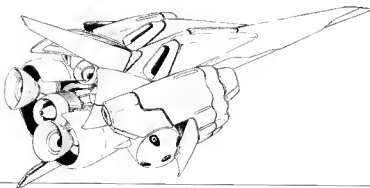
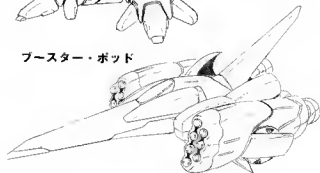
ミサイル(大)



ミサイル(小)



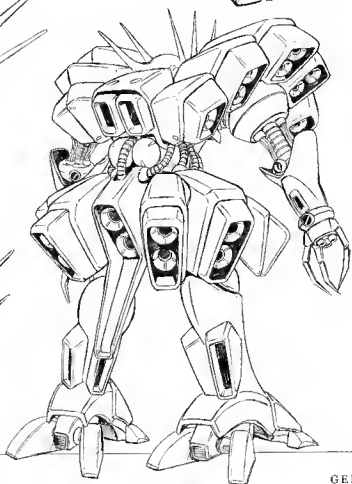
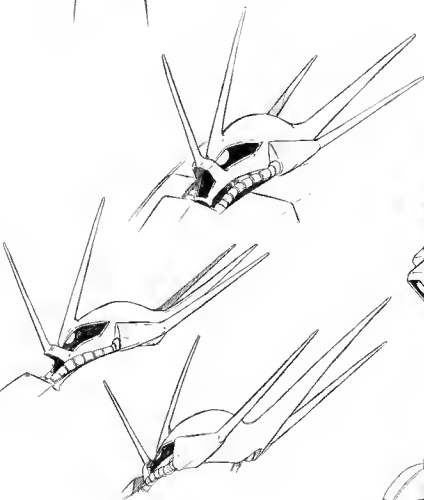
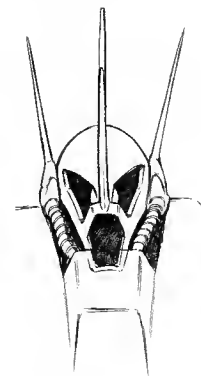
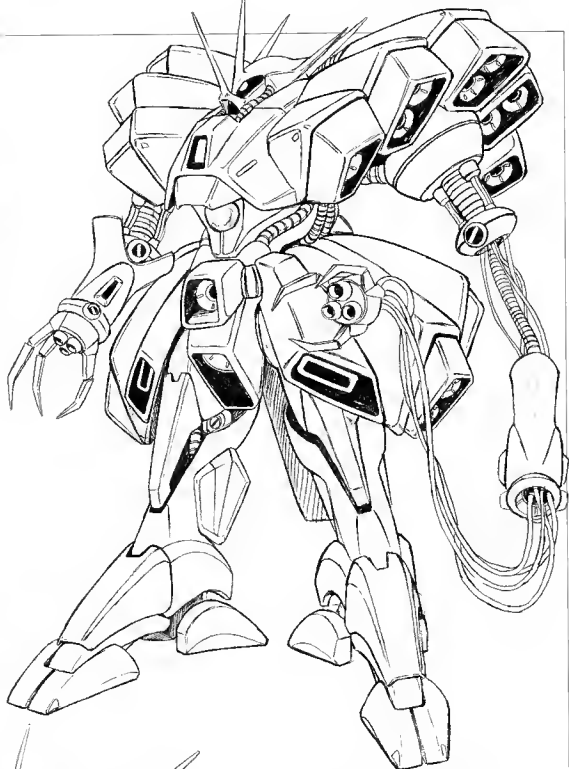
ブースター・ボッド

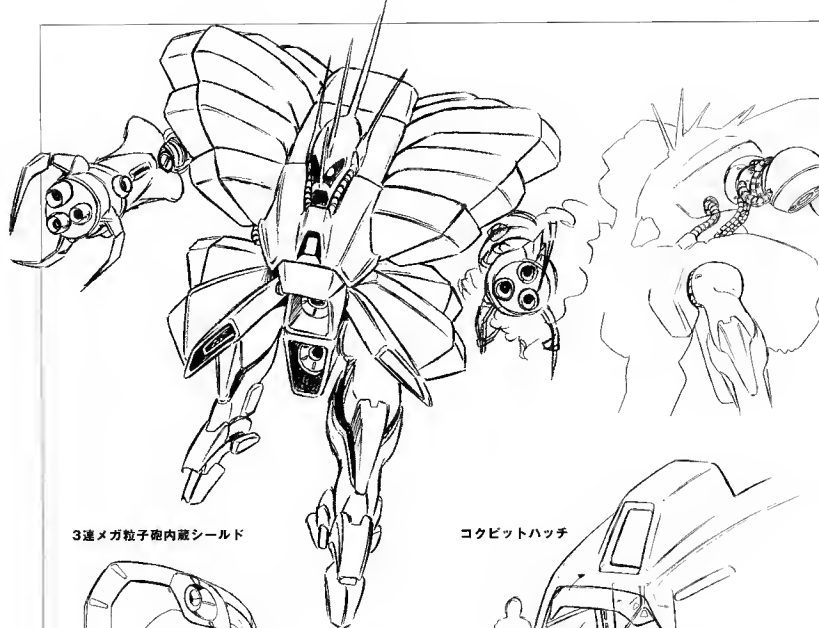


AMX-103

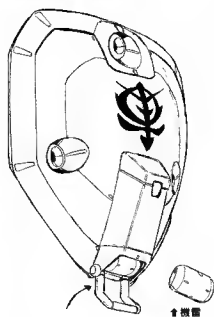
ハンマ・ハンマ

両腕部の有線式サイコミュは、ニュータイプでなくとも扱えるのが特徴。マシュマー3番目の乗機として、劇中、第9話「宇宙のジュード」から第11話「始動! ダブルセーター」まで活躍を見せた。Zガンダムを中破するなど、高い戦闘力を見せるが、結局、ZZガンダムに敗れた。マシュマーもこの失敗が元でアクシズに召還され、強化人間として改造されるハメに。そういう意味では、彼にとってターニングポイントの機体といえる。



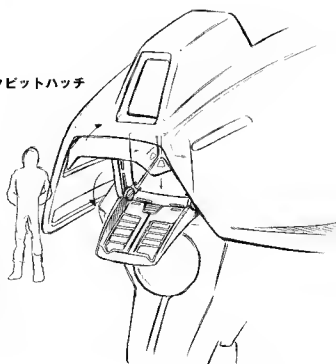


3連メガ粒子砲内蔵シールド

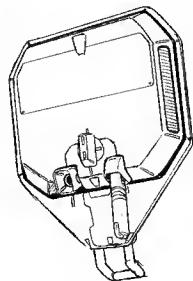


↑機雷

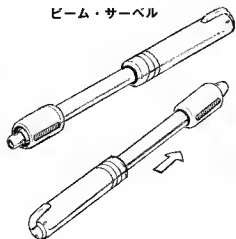
コクピットハッチ



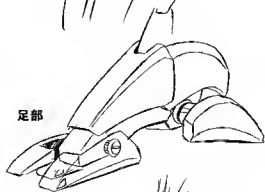
↑シールドサイズ対比



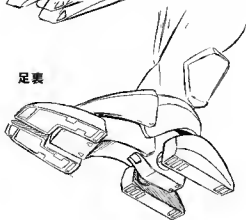
ビーム・サーベル

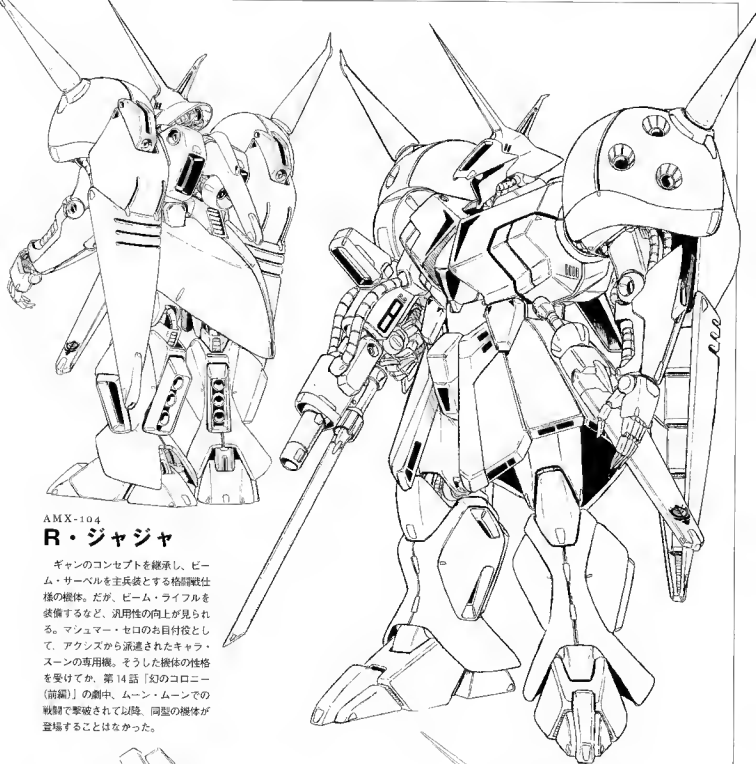


足部



足裏



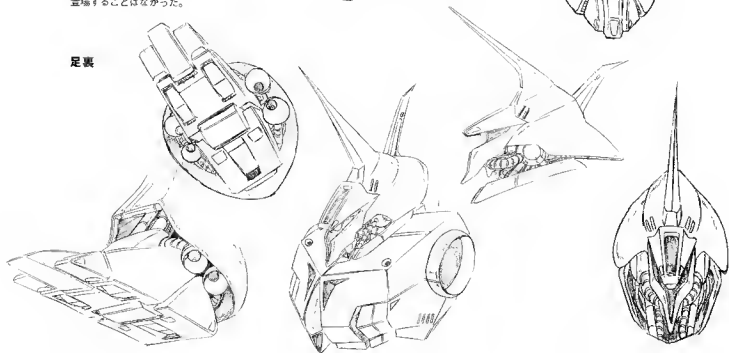


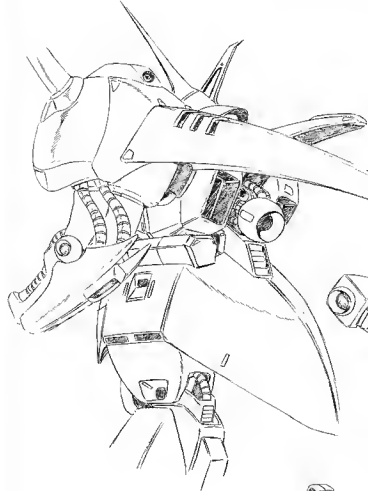
AMX-104

R・ジャジャ

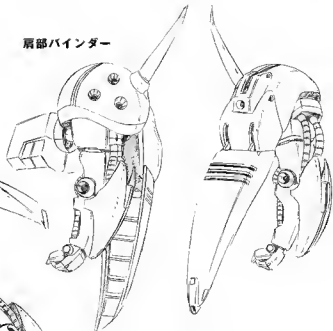
ギャンのコンセプトを継承し、ビーム・サーベルを主兵器とする格闘戦仕様様の機体。だが、ビーム・ライフルを装備するなど、汎用性の向上が見られる。マシュマー・セロのお目付けとして、アクシズから派遣されたキャラ・スーンの専用機。そうした機体の性格を受けてか、第14話「幻のコロニー（前編）」の劇中、ムーン・ムーンでの戦いで撃破されて以降、同型の機体が登場することはなかった。

足裏

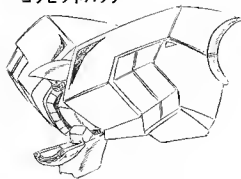




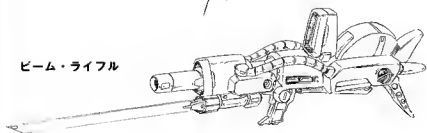
肩部ハインダー



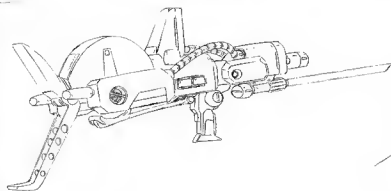
コクピットハッチ



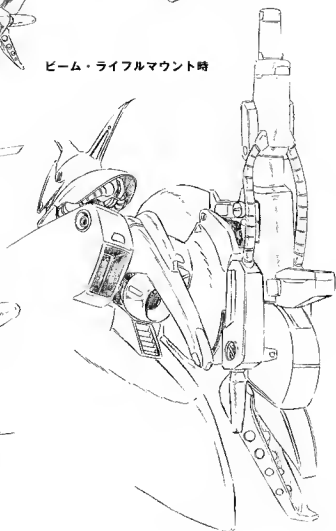
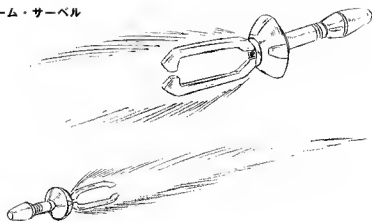
ビーム・ライフル



ビーム・ライフルマウント時

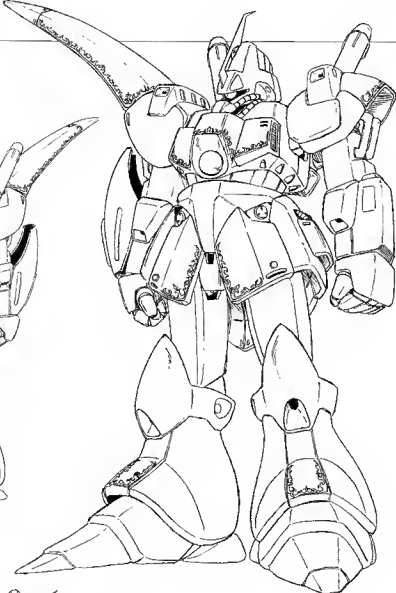
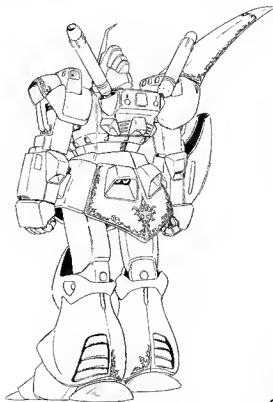


ビーム・サーベル



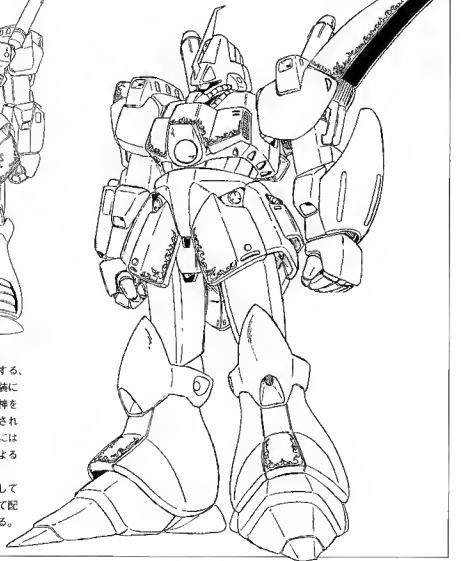
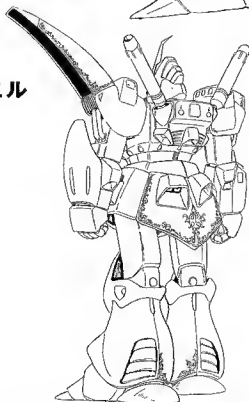
ARX-117R

ガスアル



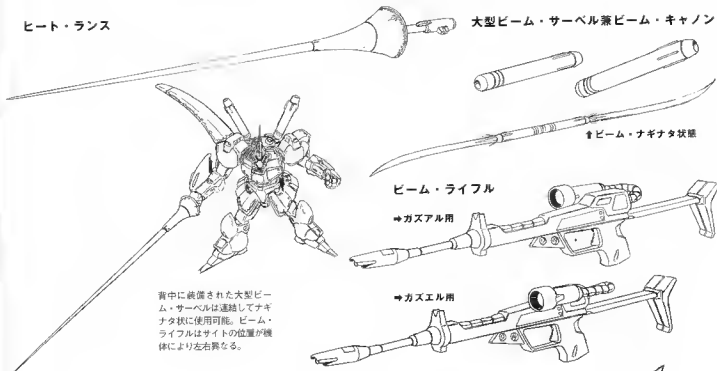
ARX-117L

ガスエル



アクシズ（ネオ・ジオン）のハマーン・カーンを護衛する、ロイヤルガードの機体。両機ともにヒート・ランスを主武装にしており、格闘戦を得意としている。アクシズは騎士道精神を重んじる風潮があるようで、MSの戦闘スタイルにも反映されているようだ。ガスアルにはニー・ギレンが、ガスエルにはランス・ギレンが搭乗している。双子のせいか、戦闘によるコンビネーションも抜群である。

本来はハマーンの護衛を目的としているが、強化人間として改造され、精神的に不安定なキャラ・スーンの監視役として配属されていた。両機ともグレミーの反乱時に撃墜されている。



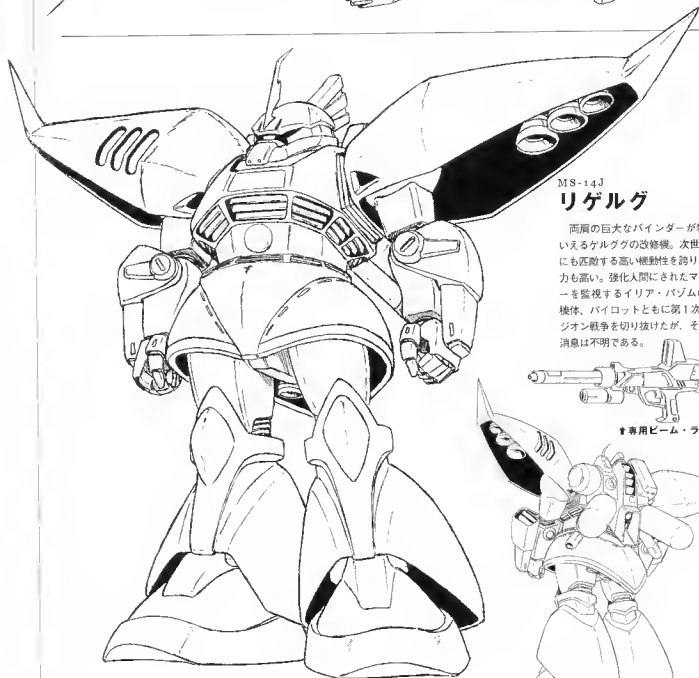
★ビーム・ナギナタ状態

ビーム・ライフル

★ガスアル用

★ガスエル用

背中に装備された大型ビーム・サーベルは連結してナギナタ状に使用可能。ビーム・ライフルはサイトの位置が機体により左右異なる。



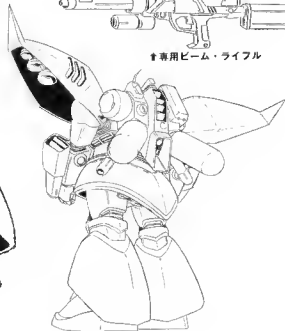
MS-14J

リゲルグ

両肩の巨大なバンダーが特徴といえるゲルグの改修機。次世代MSにも匹敵する高い機動性を誇り、戦闘力も高い。強化人間にされたマッシュマーを監視するイリア・パゾムの乗機。機体、パイロットともに第1次ネオ・ジオン戦争を切り抜けたが、その後の消息は不明である。



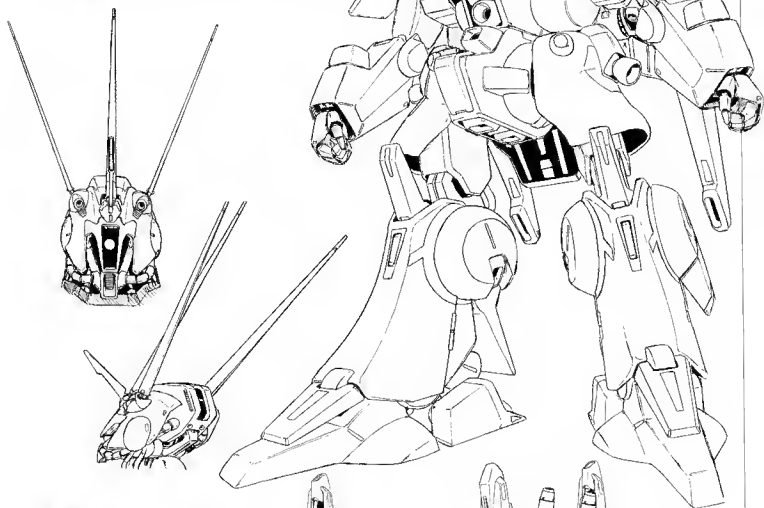
★専用ビーム・ライフル



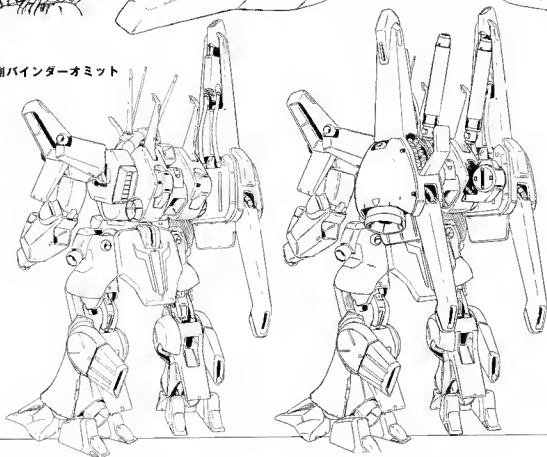
AMX-014

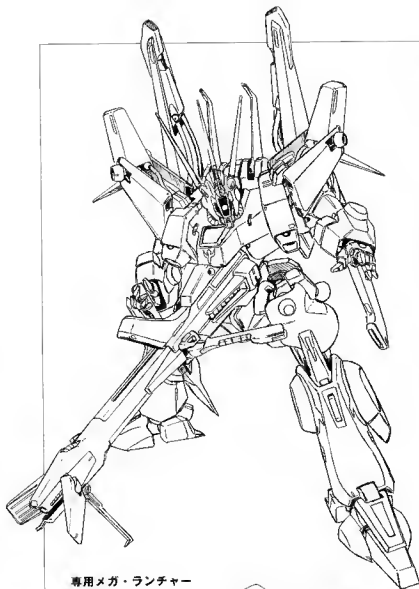
ドーベン・ウルフ

アクシズ（ネオ・ジオン）のラカン・ダカラン率いるスペース・ウルフ隊の機体。ビーム・ライフルとしても使用できる専用メガ・ランチャーを装備し、高い火力を有する。また、ニュータイプでなくとも使用可能なインコムなどによって、オールレンジ攻撃が可能だ。ラカンの乗機のみ腕部が無線式で射出でき、隠し腕を内蔵する。グレミーの反乱時には、マッシュマーの駆るザクⅢ改と死闘を繰り広げている。

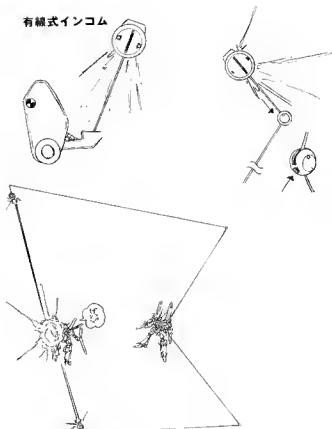


背面左側バインダーオミット

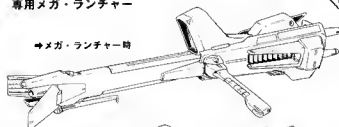




有線式インコム

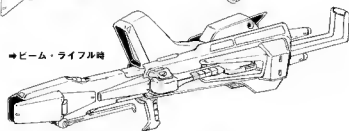


専用メガ・ランチャー



※メガ・ランチャー時

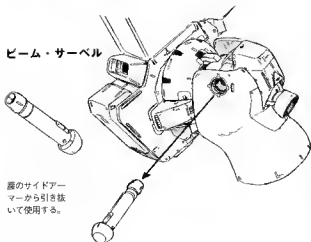
※ビーム・ライフル時



コクピットハッチ

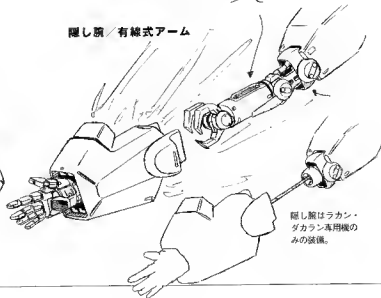


ビーム・サーベル



腰のサイドアーマーから引き抜いて使用する。

隠し腕 / 有線式アーム



隠し腕はラカン・ダカラン専用機のための装置。

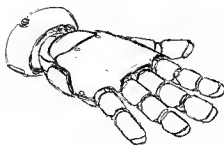
MS-14JG

イヌーホー

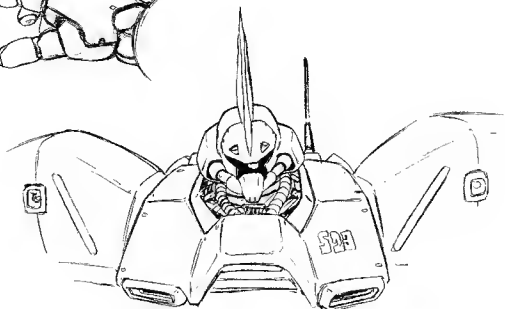
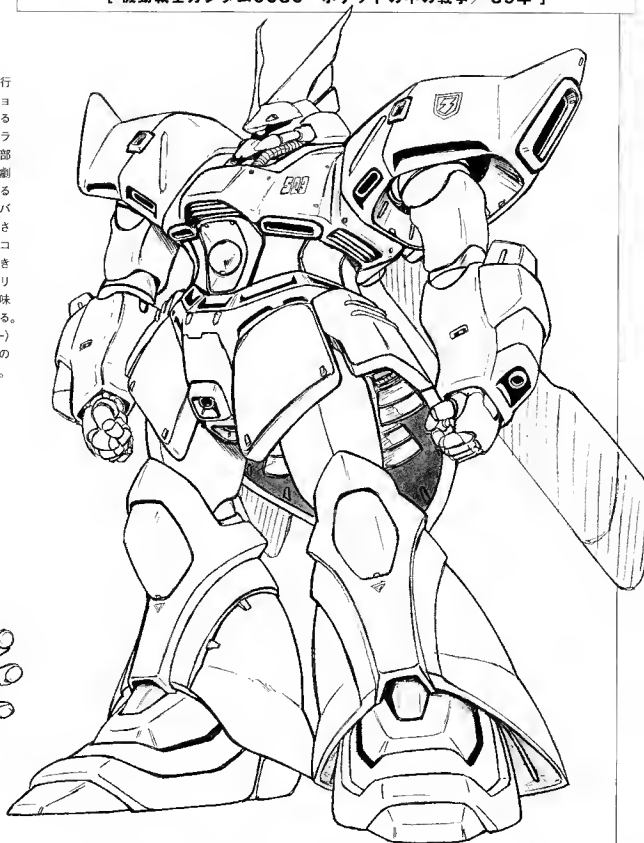
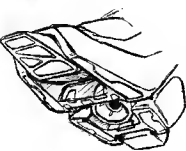
ゲルググJ

統合整備計画によって改修が行われたゲルググのバリエーション。外観はゲルググに準じているが、ランドセルや大型のプロペラントタンクなどが追加され、各部スラスターも増設されている。劇中では、第2話「茶色の瞳に映るもの」の冒頭に登場し、同僚（バーニィ）のコロニー潜入を成功させるための陽動戦で、連邦軍のコロニー守備隊相手に鬼神のごとき強さを見せた。その際のカラーリングは、シャア専用機と同じ色味に見えるが、搭乗者は不明である。ちなみに名前後の「J」（イエーガー）はドイツ語で猟兵などの意。そのため本機は狙撃型ともいわれる。

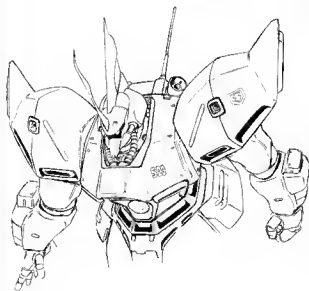
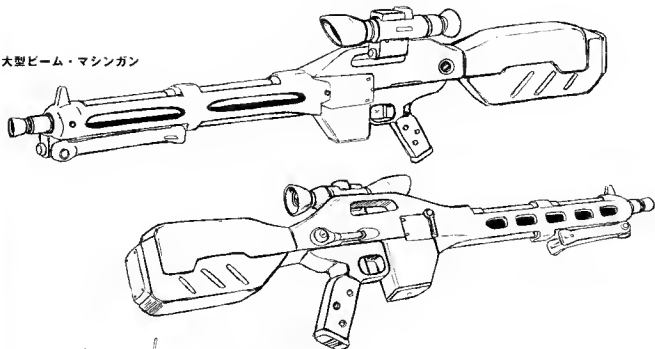
ジオン公国軍共通MS
マニピュレーター



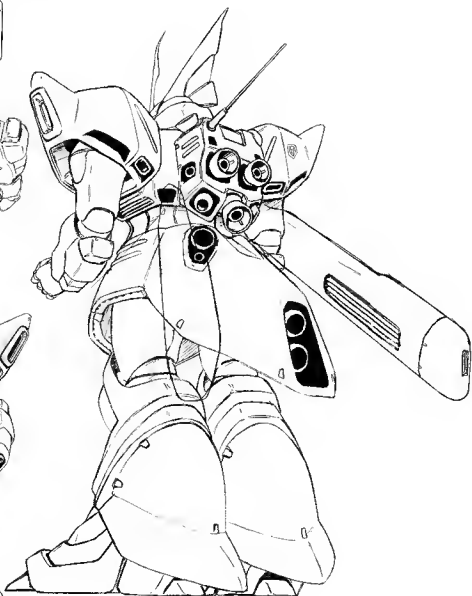
足裏

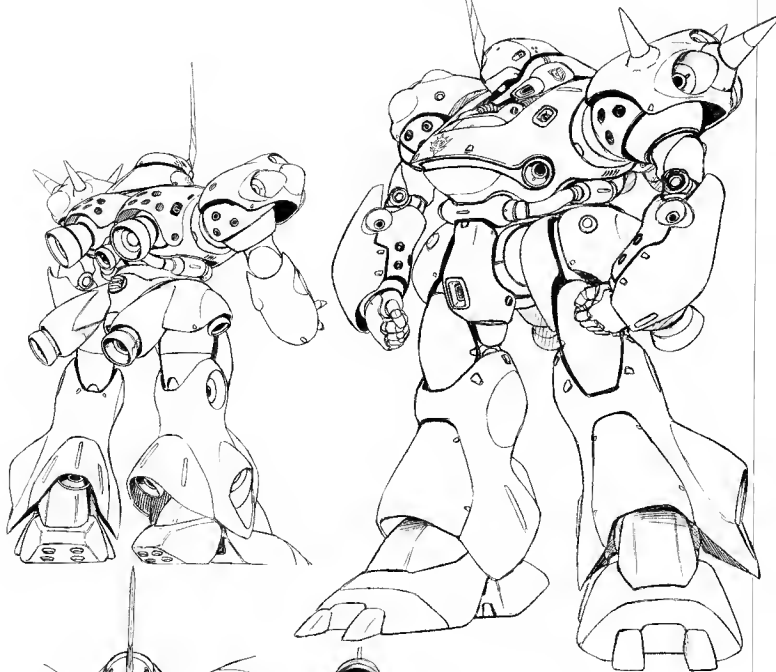


大型ビーム・マシンガン



大型ビーム・マシンガン
サイズ対比





コクピット・ハッチ

MS-18E

ケンプファー

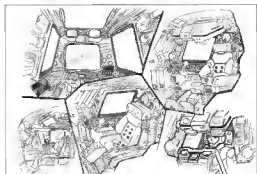
ジオ公国軍が強襲用の機体として開発。機体は分解して運搬することができ、少人数でも機材さえ揃っていれば組立が可能。アレックスを破壊するためにサイクロプス隊によって運用されている。主兵装は実弾弾のものが多く、ビーム兵器はビーム・サーベルのみ。パイロットはミーシャことミハエル・カミンスキー中尉。劇中では、連邦軍のスカールレット隊のMSを弱殺してみせるものの、アレックスのガトリング砲でハチの巣にされた。





コクピットレイアウト

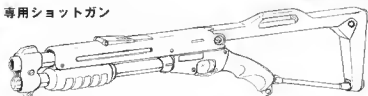
ケンプファーのコクピットはザク改やハイコック、ズゴックミなどと共通規格。下のグラフィックパターンは劇中、ケンプファー組み立て時のモニターに表示されたものだ。



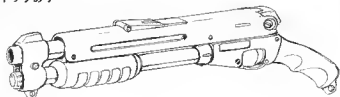
グラフィックパターン



専用ショットガン

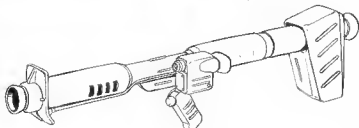


★ストックあり



★ストックなし

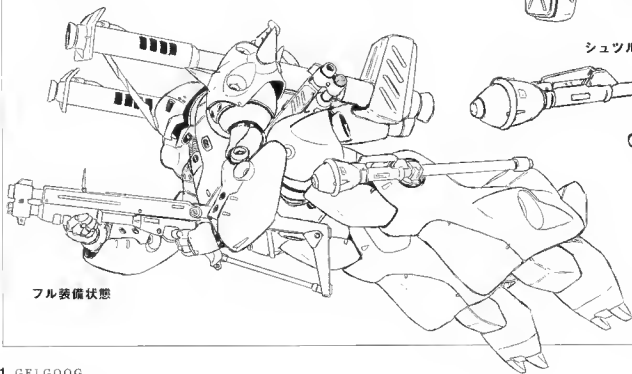
ジャイアント・バズ



シュツルム・ファウスト



★弾体



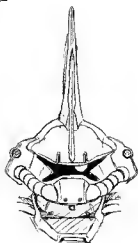
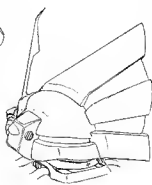
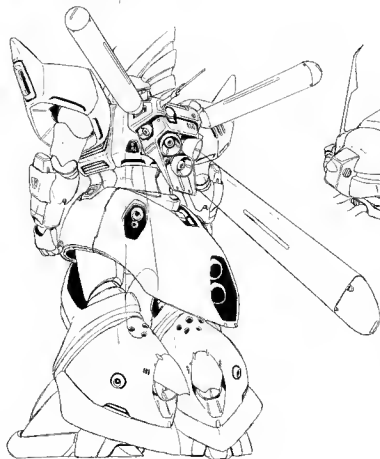
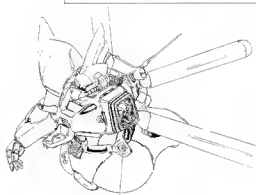
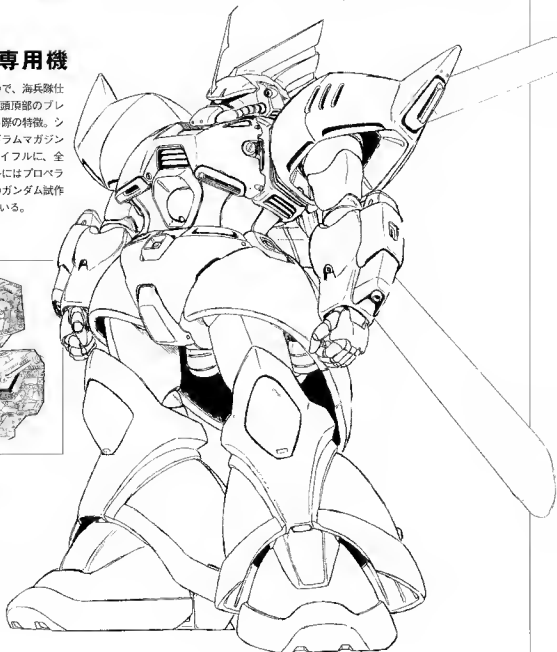
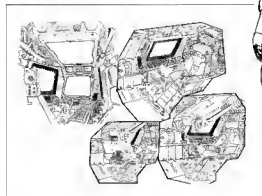
フル装備状態

MS-14Fs

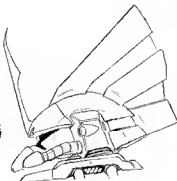
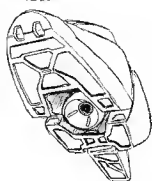
ゲルググM シーマ・ガラハウ専用機

ゲルググMは、ゲルググの派生型の一つで、海兵隊仕様といわれる機体。Fs型は指揮官型で、頭頂部のブレードアンテナと胸部形状の違いが見分ける際の特徴。シーマ・ガラハウ中佐の搭乗機でもある。ドラムマガジンのようなEバックが目を引くビーム・ライフルに、全身を覆うシールドを装備する。ランドセルにはプロベラントタンクを搭載。機動性も高くウラキのガンダム試作1号機（地上用のまま）を翻弄し中破している。

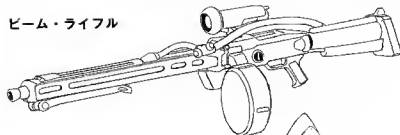
コクピットレイアウト



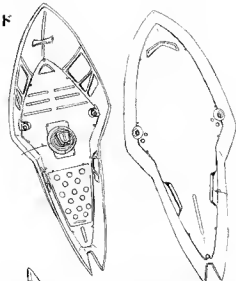
足裏



ビーム・ライフル



シールド



サイズ対比



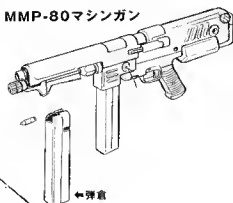
MS-14F

マジンガー

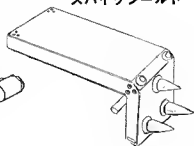
ゲルググM（一般機）

ゲルググの海兵隊仕様の量産機。デラズ・フリートで多くの機体が運用されている。基本的にビーム兵器の運用が可能な性能を有しているはずだが、所属する部隊の置かれている状況が芳しくないせいか、実体弾系の兵器を携行する機体が多い。

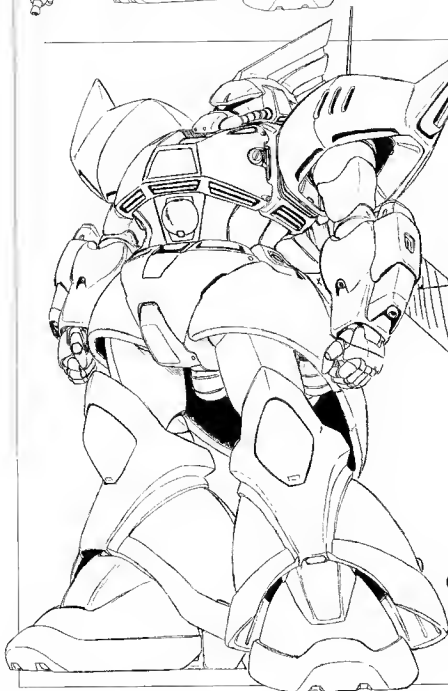
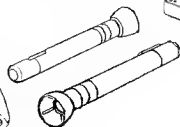
MMP-80マシンガン



スパイクシールド



ビーム・サーベル



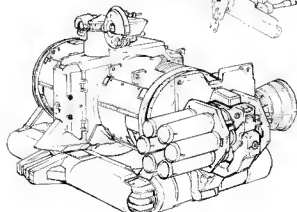
MP-02A

オッゴ

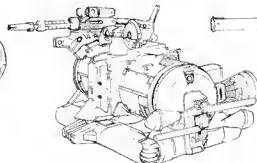
ジオン公国軍が開発したモビルボッド。MSの火器類が装備できるため、それなりの戦闘力と汎用性は備えている。性能面も連邦軍のボールを上回るという触れ込みだが、戦闘記録もほとんどないため実力のほどは定かではない。

劇中では、ボールと取組み合いをみせるなど、それなりに活躍をみせている。映像で登場した機体はここに掲載した線画をもとにして、3DCGのモデルが起こされたもの。

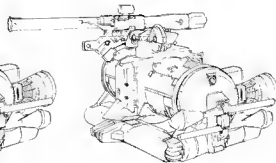
✚6連装ミサイル
ランチャー装備時



✚ザク・マシンガン
シュトルム・ファウスト装備



✚ザク・バズーカ
シュトルム・ファウスト装備



[MSV]

MS-14C

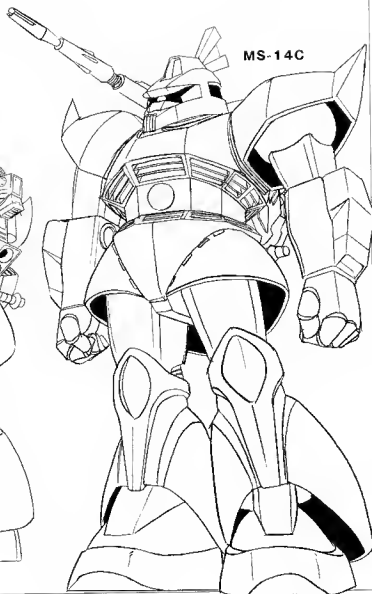
ゲルググキャノン

MS-14B

高機動型ゲルググ ジョニー・ライデン専用機



MS-14B



MS-14C

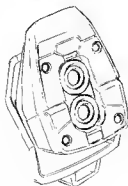
ゲルググキャノン（右図2点）は背部ランドセルにビーム・キャノンバックを装備した長距離支援型で、俗にC型などと呼ばれる。高機動型ゲルググは先行量産型のYMS-14の背面に高機動バックを装備した機体。こちらはB型と呼ばれる。ちなみに、C型は83年6月（スケール1/144）と同9月（スケール1/60）に、B型は84年9月（スケール1/144）に、それぞれプラモデルとしてバンダイより発売されている。

MS-14D

デザート・ゲルググ

初出はバンダイが展開していた出版物「B-CLUB」や「SD-CLUB」などで展開されていた「ZZ-MSV」。ゲルググの砂漠戦仕様の機体として設定された。ep 4「重力の井戸の底」の劇中、トリントン基地に大挙して押し寄せる旧ジオン軍残党の一機として登場している。その際、ロケットブースターを使い、パイアラン・カスタムとの空中戦を見た。

足裏

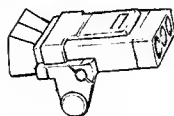


AMS-101K

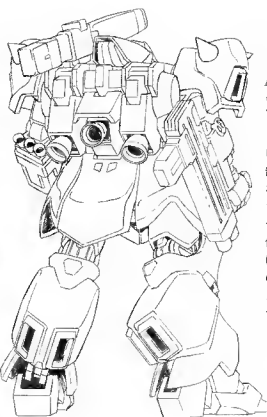
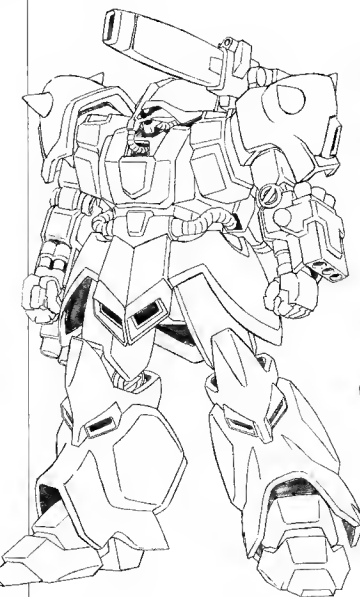
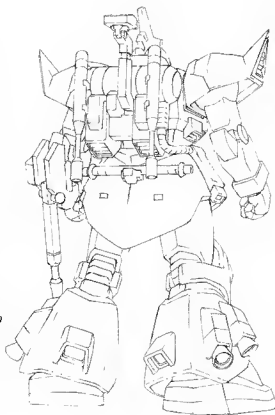
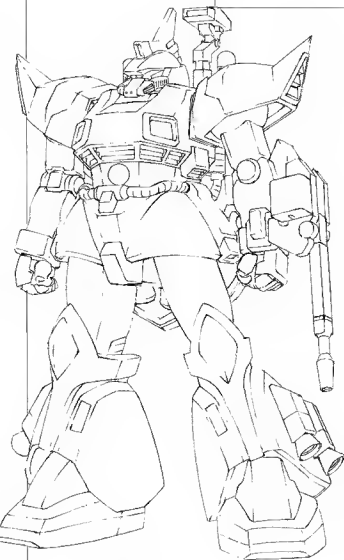
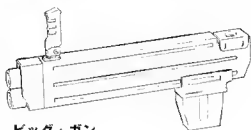
ガルスK

ガルスJの砲撃戦仕様。左肩にビーム・キャノン装備し、両肩アーマー、両腕部、ランドセルなどの形状が変更されている。こちらは「ガンダムUC」で新規にデザインされたバリエーション機体で、もともとなるガルスJとともにトリントン基地襲撃に参加。その際、ザクキャノンのビッグ・ガンと、ディザート・ザクの3連ミサイルポッドを装備している。

3連装ミサイルポッド



ビッグ・ガン



武装	※全弾重量 出力	※全弾重量 推力	備考
ビーム・ナギナタ、ビーム・ライフル	50.90	1.19	-
ビーム・ナギナタ、ビーム・ライフル	50.90	1.19	-
ビーム・サーベル、ニードル・ミサイル、ハイド・ポンプ、他	50.44	1.22	-
頭部メガ粒子砲、本体メガ粒子砲×2、胸部有線誘導5連装メガ粒子砲×2	24.67	1.24	有線式サイコミュ搭載機。
ビーム・サーベル、大型ビーム・マシンガン、他	53.89	0.45	-
頭部バルカン砲×2、ビーム・サーベル、専用ショットガン×2、ジャイアント・バズ×2、他	50.65	0.49	-
ビーム・ナギナタ、ビーム・ライフル	53.33	0.96	-
6連装ロケット弾ポッド、ザク・マシンガン、ザク・バズーカ、他	-	-	-
ビーム・ナギナタ、ロケット・ランチャー、ジャイアント・バズ、他	53.33	0.96	-
ビーム・ナギナタ、ビーム・キャノン、3連装ミサイルランチャー、他	53.33	1.08	バックラーシールド装備
ビーム・サーベル、ビーム・ライフル	-	-	ベズン計画による機体。
4連装120mm砲、180mm無反動砲、他	-	-	ベズン計画による機体。最高速度は時速900km。
4連装ミサイルポッド×2、山越えハンマー	-	-	ベズン計画による機体。
50mmバルカン砲×2、ヒート・サーベル、ビーム・ライフル	53.02	1.30	-
ビーム・ナギナタ、グレネードランチャー、アームガトリング、ビーム・ライフル、他	-	-	初出はドリームキャスト用ソフト「機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で〜」(99年8月バンダイ)。ジャンルは3Dシューティング。
110mm連射砲×2、ビーム・サーベル、MMP-80マシンガン、スパイクシールド	56.46	1.48	+
頭部バルカン砲×2、110mm連射砲×2、ビーム・サーベル、ビーム・ライフル、他	53.69	0.89	-
ビーム・サーベル×2、ビーム・ライフル、シールド・ミサイル×2	37.76	0.90	連邦軍の機体。ジオン公園より接収したデータをもとに開発。
ビーム・サーベル×2、ビーム・ライフル、他	43.70	0.55	-
ビーム・サーベル、フィンガー・ランチャー、アーム・パンチ、エネルギー・ガン、他	27.57	0.64	後に「機動戦士ガンダムUC」のep 4に登場。
30mmバルカン砲×2、ビーム・サーベル、拡散ビーム砲、ミサイルポッド、ブースターポッド	40.93	0.62	-
3連装ビーム砲×2、ビーム・サーベル×2、3連メガ粒子砲内蔵シールド、他	20.79	0.31	-
ビーム・サーベル、銃剣付ビーム・ライフル、3連ミサイルポッド×2	29.09	1.75	-
ヒート・ランス、大型ビーム・サーベル兼ビーム・キャノン×2、他	33.24	0.93	基本性能は同一。
30mmバルカン砲×2、ビーム・サーベル×2、専用メガ・ランチャー、インコム×2、他	14.19	0.85	ランカ専用機のみ隠し腕を搭載。
ビーム・ライフル、アームド・バスター、他	-	-	後に「機動戦士ガンダムUC」のep 4に登場。

※全弾重量 出力は、ジェネレーター出力1kWあたりの重量(g換算)比。値の小さい方が、パワーが高い。

※全弾重量 推力は、スラスタ推力1kgあたりの重量(g換算)比。こちらは数値が低い方が、速い。どちらも項目の数値は、あくまで目安である。

MS-14系ならびにジオン公国軍特殊機などスペック一覧

名称	型式番号	頭頂高 (m)	本体重量 (t)	全備重量 (t)	ジェネレーター 出力 (kW)	スラスター 推力 (kg)	センサー 有効半径 (m)	装甲材質
シャア専用 ゲルググ	MS-14S (YMS-14)	19.2m	42.1t	73.3t	1,440kW	61,500kg	6,300m	超硬スチール合金
量産型ゲルググ	MS-14	19.2m	42.1t	73.3t	1,440kW	61,500kg	6,300m	超硬スチール合金
ギャン	YMS-15	19.9m	52.7t	68.6t	1,360kW	56,200kg	4,400m	超硬スチール合金
ジオング	MSN-02	17.3m	151.2t	231.9t	9,400kW	187,000kg	81,000m	超硬スチール合金
ゲルググJ (イエーガー)	MS-14JG	19.2m	40.5t	80.3t	1,490kW	178,500kg	6,300m	チタン・ セラミック複合材
ケンブファー	MS-18E	17.7m	43.5t	78.5t	1,550kW	159,000kg	6,100m	チタン・ セラミック複合材
ゲルググ ヘルベルト・ フォン・カスベン専用機	MS-14	19.3m	53.5t	76.8t	1,440kW	79,900kg	6,300m	超硬スチール合金
オッコ	MP-02A	11.8m (全長14.7m)	57.8t	-	976kW	48,400kg	-	超硬スチール合金
高機動型ゲルググ ジョニー・ライデン専用機	MS-14B	19.2m	53.5t	76.8t	1,440kW	79,900kg	6,300m	超硬スチール合金
ゲルググキャノン	MS-14C	19.2m	44.5t	79.8t	1,440kW	73,900kg	6,300m	超硬スチール合金
ガルバルディα	MS-17	18.4m	41.7t	-	-	-	-	-
ギガン	MS-12	13.9m※頭 (全高16.2m)	71.1t	-	736kW	48,000kg	-	超硬スチール合金
ガッシャ	MS-13	15.1m	89.7t	-	1,076kW	42,900kg	-	超硬スチール合金
高機動型ザクⅡ (ゲルググ先行試作型)	MS-06R-3	19m	43.5t	73.7t	1,390kW	56,600kg	6,200m	超硬スチール合金
陸戦型ゲルググ ウィッシュ・ ドナヒュー専用機	MS-14G	19.2m※頭	45.1t	-	1,440kW	79,900kg	6,300m	超硬スチール合金
ゲルググM (マリーネ)	MS-14F	19.2m※頭	45.1t	81.3t	1,440kW	55,000kg	-	チタン・ セラミック複合材
ゲルググM (マリーネ) シーマ・カラハワ専用機	MS-14Fs	19.2m※頭	40.5t	80t	1,490kW	89,500kg	-	チタン・ セラミック複合材
ガルバルディβ	RMS-117	19m※頭	36.3t	56.9t	1,507kW	63,200kg	9,200m	チタン合金
リレゲル	MS-14J	21m※頭	43.7t	82.6t	1,890kW	150,800kg	8,700m	チタニウム・ コンボジット
ガルスJ	AMX-101	19.5m※頭	52.7t	78.3t	2,840kW	121,900kg	11,200m	ガンダリウム合金
ズサ	AMX-102	15m※頭	23.7t	74.5t	1,820kW	120,400kg	10,800m	ガンダリウム合金
ハンマ・ハンマ	AMX-103	21.5m※頭	40.3t	79.4t	3,820kW	258,200kg	14,200m	ガンダリウム合金
R・ジャジャ	AMX-104	20m※頭	36.4t	67.5t	2,320kW	38,600kg	13,700m	ガンダリウム合金
ガスアル ガスエル	ARX-117R ARX-117L	19m※頭	40.5t	70.8t	2,130kW	76,400kg	10,300m	チタニウム・ コンボジット
ドーベン・ウルフ	AMX-014	22m	36.8t	74.5t	5,250kW	87,300kg	12,000m	ガンダリウム・ コンボジット
デザート・ ゲルググ	MS-14D	19.8m※頭	43.7t	-	-	-	-	超硬スチール合金

●全高 頭頂高は、基本として全高の数字を転記し、※頭があるものは頭頂高の数字である。●機体タイトルの名称は以下の通り、ボクサー機動戦士ガンダム 0080 ボーテの中の戦争 GLOO＝機動戦士ガンダム VS GLOO 影の絆 0079、STAROUST MEMORY＝機動戦士ガンダム 0083 STAROUST MEMORY、Z＝機動戦士Zガンダム、ガンダム ZZ＝機動戦士ガンダム ZZとなっている。●全備重量 出力の比は、出力1kWあたりの重量(単位はkg)。あくまで数値としての目安だが、数字の値が低いものはパワーが高い機体といえる。●全備重量 推力の比は、推力1kgあたりの重量(単位はkg)。こちらの数値も数字の値が低いほど強い機体といえる。●これらの数値も少数点2位以下は四捨五入して切り捨て。



2012 WINTER
GREAT MECHANICS.
DX23 B5サイズ
 定価980円(税込)
 グレートメカニック.DX23

2大総力特集
**宇宙戦艦ヤマト
 2199**
**機動戦士
 ガンダムUC**

- 機動戦士ガンダムAGE
- 超遠距離ジャイロセッター
- ガールズ&パンツァー
- TIGER&BUNNY
- コードギアス 亡国のアキト
- エウレカセブンAO



2012 SPRING
GREAT MECHANICS.
DX20 B5サイズ
 定価980円(税込)
 グレートメカニック.DX20

企画特集
**機動戦士
 ガンダムSEED**
 HDリマスター・
 プロジェクトの真実と、
 10年を迎えたその源流を探る

- 機動戦士ガンダムUC
- TIGER&BUNNY
- エウレカセブンAO
- アクエリオンEVOL
- 総力特集「宇宙戦艦ヤマト2199」
- INTERVIEWS

福田己津央、河森正治/出渕 裕 他



2012 SUMMER
GREAT MECHANICS.
DX21 B5サイズ
 定価980円(税込)
 グレートメカニック.DX21

2大総力特集
**機動戦士ガンダムUC
 Episode 5**
「黒いユニコーン」大解析
**宇宙戦艦ヤマト
 2199**
 第一章誌上コメントリー&
 第二章プレビュー

- エウレカセブンAO
- 機動戦士ガンダムAGE
- TIGER&BUNNY
- INTERVIEWS

荒牧伸志/出渕 裕/古橋一浩 他



2012 AUTUMN
GREAT MECHANICS.
DX22 B5サイズ
 定価980円(税込)
 グレートメカニック.DX22

2大総力特集
**宇宙戦艦ヤマト
 2199**
**第二章メカシーン
 誌上コメントリー**
**機動戦士ガンダムUC
 メイキング・オブ・UC
 モニターグラフィック**

- エウレカセブンAO
- 機動戦士ガンダムAGE
- TIGER&BUNNY
- INTERVIEWS

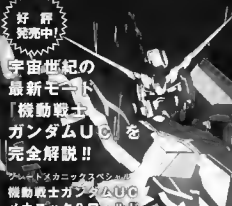
荒牧伸志/出渕 裕/佐藤竜雄 他



好評発売中!
第一次連合・
ブランド大戦
メカニックと世界
完全ガイド!!

グレートメカニックスペシャル
機動戦士ガンダムSEED
コスミック・イラ
メカニック&ワールド

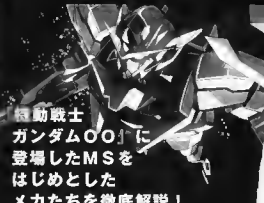
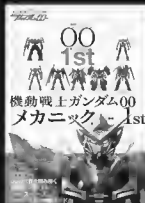
A4判 カバー付き
定価2,625円(税込)



好評発売中!
宇宙世紀の
最新モード
「機動戦士
ガンダムUC」を
完全解説!!

グレートメカニックスペシャル
機動戦士ガンダムUC
メカニック&ワールド
ep1-3

A4判 カバー付き
定価1,680円(税込)



グレートメカニックスペシャル2011
機動戦士ガンダムOO
メカニック・Final

グレートメカニックスペシャル2010
機動戦士ガンダムOO
メカニック・2nd

グレートメカニックスペシャル2008
機動戦士ガンダムOO
メカニック・1st

機動戦士
ガンダムOOに
登場したMSを
はじめとした
メカたちを徹底解説!

各A4判 カバー付き
定価1,680円(税込)

機動戦士ガンダムAGE A.G.メカニック&ワールド(仮)2013年2月発売予定!!



グレートメカニック・スペシャル
モビルスーツ全書1
RX-78
ジムBOOK
B5判カバー付 定価1,250円(税込)

グレートメカニック・スペシャル
モビルスーツ全書2
水魔用
モビルスーツBOOK
B5判カバー付 定価1,470円(税込)

グレートメカニック・スペシャル
モビルスーツ全書3
MS-06
ザクBOOK
B5判カバー付 定価1,470円(税込)

グレートメカニック・スペシャル
モビルスーツ全書4
MS-07
グフ&ドムBOOK
B5判カバー付 定価1,470円(税込)

グレートメカニック・スペシャル
モビルスーツ全書5
RX-78
ガンダム本
B5判カバー付 定価1,470円(税込)

バックナンバーをご希望の方は、お近くの書店にご注文ください。

双葉社

〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
☎ 03-5261-4818 (営業)
http://www.fukuhara.co.jp/
(双葉社の書籍 コミック ムックが買えます)

※書店 HP以外に、電話 FAX はがきでもご購入いただけます。ブックサービス(営業時間:9~18時)

- 電話 0120-29-9625 (携帯電話の方は03-6739-0711)
- FAX 0120-29-9635
- はがき 〒101-8796 神田支店郵便私書箱82号 ブックサービス部

いずれの場合も「社名(双葉社)、タイトル、購入冊数、定価および住所、氏名、電話番号」をお知らせください。



編集

オフィスJB
飯田幸夫
豊村保行
橘本あゆみ
宮崎左也佳

旭和剛（双葉社）

執筆

河合宏之
星★馨介
市ヶ谷ハジメ
矢吹明紀
南波健一郎
やすゆきゆたか
ニック木村

表紙イラスト
森下直観

本文イラスト
森下直観
船越裕

デジラマ

Robographer

Art Director

岡本浩樹
①① Products

Designer

財前和歌子
①① Products

スーパーバイザー

山崎努

本文写真

斉藤武司

協力

㈱サンライズ

双葉社MOOK
グレートメカニック スペシャル
モビルスーツ全集⑥

MS-14ゲルググ& ジオン特殊機BOOK

2013年1月21日発行

編集人 二之宮隆
発行人 赤坂了生
発行人 株式会社双葉社
〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
営業 ☎03-5261-4818
編集 ☎03-5261-4869
<http://www.futabasha.co.jp/>
(双葉社の書籍 コミック ムックが買えます)

印刷所 三晃印刷株式会社
製本所 株式会社若林製本工場

※落丁 乱丁の場合は送料双葉社負担でお取り替えいたします「製作部」までお送りください。ただし、古書店で購入したものはお取り替えできません。
☎03-5261-4822（製作部）

※本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製・転載は著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権違反です。

※定価はカバーに表示してあります

©創造 サンライズ